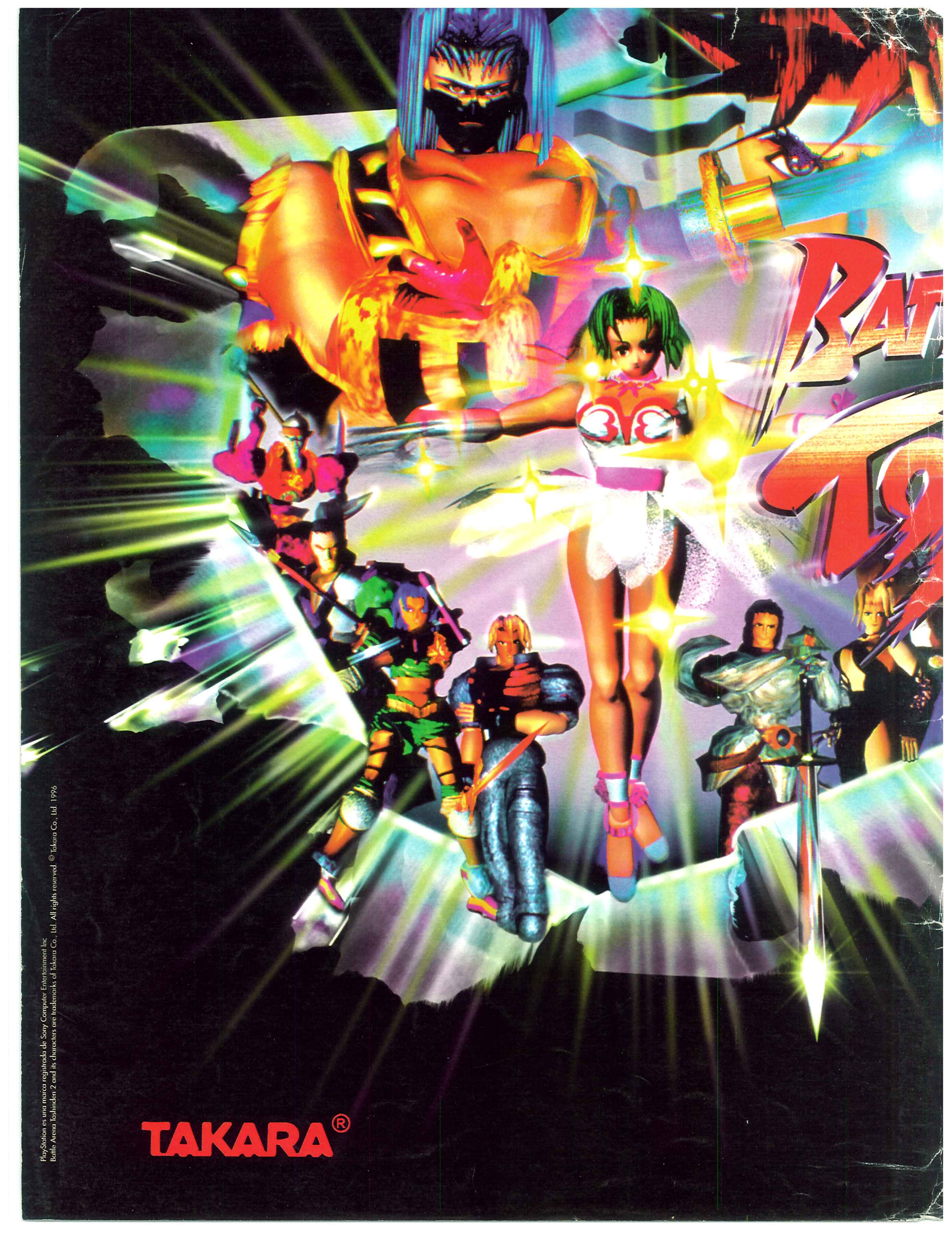


Año V - Nº 57 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista independiente de videojuegos consolas
Nacidos para arrasar
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
OLYMPIC SPORTS
TUNNEL B1
NIGHTS
E3: En directo desde Los Ángeles
¡Prepárate para un aluvión de novedades¡
HOBBY PRESS
Todos los juegos analizados uno a uno
00057
8 426239 010016
¡Viva el fútbol!


TAKARA®
PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc
Battle Arena Toshinden 2 and its characters are trademarks of Takara Co., Ltd. All rights reserved. © Takara Co., Ltd. 1996



BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
¡¡EL QUE DA PRIMERO SOBREVIVE!!
No intentes defenderte. Es inútil. Tu única oportunidad es golpear primero. En "Battle Arena Toshinden 2" la lucha es más intensa y peligrosa que nunca. Los revolucionarios gráficos y la música te absorben. Los luchadores te sorprenden con inesperados golpes secretos. Su fuerza es aún mayor, y su nivel de energía se ve en una nueva barra. Si te golpean cuando esté al máximo, despídete de tu cuerpo sin vida.
Esta vez, puedes enfrentarte a todos, en el orden que decidas. Hazlo. Pero recuerda que la defensa es un lujo que no puedes permitirte. Ataca ya.
Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Abre tu mente al poder de PlayStation
SOLO PARA
PlayStation



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 57 - Junio 1996

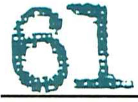




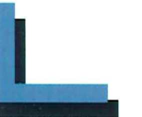










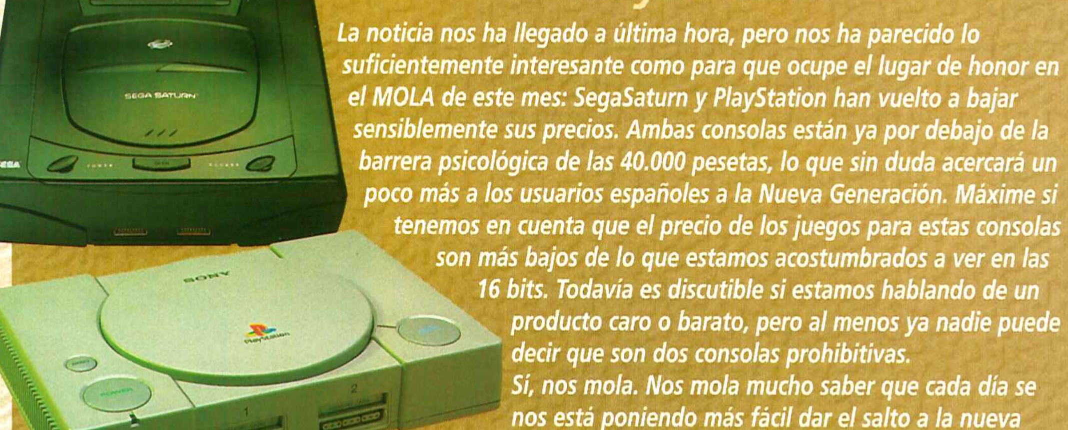

E D I T O R I A L

Este es el mes del fútbol. Millones de espectadores estaremos durante semanas pegados al televisor siguiendo atentamente los partidos de nuestras selecciones en la Eurocopa 96. Después, al acabar cada uno de esos partidos, muchos de esos millones de personas seguiremos sentados frente a esos mismos televisores y pondremos en nuestras consolas «FIFA 96», «International SuperStar Soccer Deluxe», «Adidas Power Soccer», «Euro 96» «Olympic Soccer» o cualquier otro de los excelentes simuladores de fútbol existentes y trataremos de emular a nuestros ídolos. Sin duda, no se hablará de otra cosa. "¡Vaya golazo que metió Kiko!", "¿Has visto qué bueno es el «Euro 96»?", "¡Qué bien está jugando la selección española!", "Vaya, ¡por fin ha salido el «ISS Deluxe» para Mega Drive!"... serán algunas de las frases que más se repetirán durante los próximos días.

Hasta entonces, esperamos que alguno de vosotros diga: "¡Qué reportaje de juegos de fútbol más alucinante ha preparado este mes Hobby Consolas!". Si es así, daremos por buena nuestra labor de este mes. Pero si pertenecéis a esa extraña especie de personas a los que no les gusta el fútbol, no os preocupéis. En la revista encontraréis cientos de temas que no tienen absolutamente nada que ver con un balón. Pero que conste que ese es vuestro problema...

MOLA

La nueva bajada de precios de Saturn y PlayStation.



La noticia nos ha llegado a última hora, pero nos ha parecido lo suficientemente interesante como para que ocupe el lugar de honor en el MOLA de este mes: SegaSaturn y PlayStation han vuelto a bajar sensiblemente sus precios. Ambas consolas están ya por debajo de la barrera psicológica de las 40.000 pesetas, lo que sin duda acercará un poco más a los usuarios españoles a la Nueva Generación. Máxime si tenemos en cuenta que el precio de los juegos para estas consolas son más bajos de lo que estamos acostumbrados a ver en las 16 bits. Todavía es discutible si estamos hablando de un producto caro o barato, pero al menos ya nadie puede decir que son dos consolas prohibitivas.
Sí, nos mola. Nos mola mucho saber que cada día se nos está poniendo más fácil dar el salto a la nueva generación. Bien por Sony y por Sega.

NI FU NI FA

Los Dragon Ball de la nueva generación.

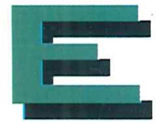
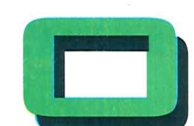
Vale que Goku y compañía tienen mucho encanto y que por sí solos constituyen toda una garantía de éxito para un videojuego, pero eso no justifica que Bandai nos quiera "colar" dos programas para Saturn y PlayStation que no están a la altura de las circunstancias. Muchos personajes, muchas magias y... poco más. De hecho, los dos títulos vistos hasta la fecha apenas han mejorado las versiones de 16 bit..
Ya va siendo hora de que las compañías se den cuenta de que los personajes populares no sólo deben ir acompañados de juegos de una calidad aceptable, sino que éstos tienen que estar como mínimo a su mismo nivel. Esperemos que los próximos lanzamientos anunciados de Dragon Ball nos presenten unos juegos que de verdad hagan honor a la sensacional serie de Akira Toriyama.

NO MOLA

Que 3DO, Jaguar y otras consolas de la nueva generación hayan caído en el olvido.

Todas empezaron muy fuerte, pero al final sólo han sobrevivido Saturn y PlayStation. Es increíble ver cómo máquinas de la calidad de 3DO, Jaguar, NEC FX o CD-I han desaparecido del mapa casi antes de aparecer, dejando tan sólo una ilusión pasajera.
Desgraciadamente es una historia que se ha repetido demasiadas veces (¿os acordáis de la Lynx?), pero parece inevitable que cada vez que se produce un cambio generacional en el sector de los videojuegos, algunos soportes se queden en el camino.
Ahora, con la perspectiva del tiempo es cuando nos damos cuenta del enorme mérito que tienen tanto las dos "históricas" del sector, Sega y Nintendo, como la recién incorporada Sony.
Esto de vender consolas debe ser más difícil de lo que parece.



• Que Hobby Consolas nos ofrezca la información más fresca del mercado.
Y tú que lo digas, ¡nos cruzamos todas las mañas con los de los Donuts!
• Que, aunque no sea otro juego, sigáis regalando cosas.
Con este número estarás contento: regalo y juego todo en uno.
• Que sigan saliendo cartuchos para Super Nintendo de «Dragon Ball»
Mientras lleguen a España...
• Digan lo que digan, las parodias eróticas.
A nosotros también nos molan un montón.
• Los «International Superstar Soccer», son buenísimos.
Lástima que el de Mega Drive no acabe de llegar.
• "El Contrapunto": es un cachondeo de sección.
Es divertido ver cómo se pica el personal.
• «Super Mario 64»: es alucinante.
Debe serlo cuando lo dices con tanto entusiasmo y todavía no lo has visto.
• El Primer Concurso Nacional de Manga & Videogames. ¡Esperad a ver el mío!
Estamos impacientes por verlos todos.
• «Wing Commander III» para PlayStation.
Yes, it is a very good game.
• El nuevo regalo de suscripción.
Los regalos molan todos, pero si además son tan prácticos como éste...
• La proliferación de aventuras gráficas y juegos de rol. ¡Después de tantas plegarias!
San Errepegé ha debido escuchar nuestras oraciones.
• Segundas partes como Tekken 2, Toshinden 2, Panzer Dragoon 2...
Segundas partes 2 siempre fueron 2 mejores 2.
• La decisión de Konami de rescatar «Track & Field» de Game Boy.
Para este juego no pasa el tiempo.
• La sección "Hobby Classics".
Sería imperdonable olvidar a estas auténticas joyas. Y además baratas.

• Que Sony no tenga mascota como Sega y Nintendo.
Proponles tú una. A lo mejor les mola.
• Los nuevos juegos para portátiles.
No creas, últimamente han salido algunos muy buenos.
• Algunos juegos de Saturn, parecen descuidados.
De Saturn, de PlayStation, de Game Boy, de Mega Drive... Los que no tenéis que estar descuidados para que no os pillen por sorpresa sois vosotros.
• La Sección Otaku Manga.
Mientras sea la única sección que no te produce ni frío ni calor, vamos bien.
• La posibilidad de conectarse a Internet a través de Saturn, para eso están los PC.
Nunca está de más tener nuevas posibilidades. Luego si quieres utilizarlas o no, es otro problema.
• La sección "Game Masters", todavía no sé de qué va o si tiene alguna función especial o algo.
Pues va y tiene la función especial o algo de contaros cosas sobre juegos para consolas o recreativas que se están programando o que se acaban de programar y que aún les queda mucho para salir en España.
• Los anuncios de Saturn de los mandamientos, casi no se ve lo que pone.
A eso se le llama "diseño", creo.

• Cierta revista (por llamarla de alguna manera) que no tiene ni pizca de profesionalidad y trata a sus lectores como basura.
Bueno, siempre hay algún masoquista suelto por ahí.
• No tener "pelas" para una 32 bits.
Afortunadamente, cada vez hacen falta menos "pelas".
• Que Nintendo 64 se retrase una vez más.
Mira que sois pesimistas, ¿ha dicho alguien oficialmente que se vaya a retrasar? Pues entonces...
• Las pocas novedades de las 16 bits.
Tranquilo, parece que de aquí a fin de año van a salir varios títulos muy interesantes.
• Que las nuevas consolas sólo saquen juegos de lucha, coches y fútbol.
Esto va por modas, este mes le toca el turno a las aventuras.
• Que no regaléis CDs con bandas sonoras de los juegos, imágenes, demos jugables, etc...
Las dificultades para lo que propones son muchas más de las que puedes imaginar. Pero todo se andará...
• Que no regaléis con la revista algún vídeo de PlayStation.
Te repito lo mismo que acabo de decir.
• Que no hagáis un suplemento con todos los trucos publicados para las 16 bits.
Y te lo vuelvo a repetir.
• Que Sega no se acuerde de que tiene una consola llamada Mega Drive.
Sí se acuerda. Vete a la página 147.
• Que últimamente en todos vuestros concursos se ganen juegos para las 32 bits.
Y consolas y viajes a Eurodisney y a Japón, y vídeos y camisetas y...
• Que Yen tenga tan poco espacio.
La verdad es que con las cartas que recibe, podríamos dedicarle 100 páginas todos los meses.
• Las escasas traducciones al castellano de las aventuras y RPG.
Bueno, bueno, quitando despistes, cada vez hay más juegos traducidos.

SUBEN

• **Saturn** con el anuncio ya oficial de las conversiones para antes de Navidad de recreativas como «Fighting Vipers», «Virtua Kids», «Manx TT» o «Virtua Cop 2».

• **Ocean e Infogrames,** que juntas forman la distribuidora de videojuegos más grande de Europa.

• **Las 32 bits** que al bajar de precio cada vez están más arriba.

• **Sonic** que ha pasado del ostracismo a protagonizar dos nuevos juegos, una para Mega Drive y otro para Saturn.

• **Arcadia** que después de la negativa de Sega, se ha decidido a distribuir en España el divertido «Tintín en el Tíbet» para Mega Drive.

BAJAN

• **32X y Mega CD** tras el anuncio de Sega America de no programar más para ninguna de estas dos plataformas.
• **Electronic Arts España,** que después de prometernos una versión en castellano de «Wing Commander III», nos va a obligar a tirar de diccionario.
• **Las compañías que han dejado de programar para las 16 bit** . Ellas se lo pierden.
• **La imaginación de algunos programadores,** por la falta de originalidad que demuestran algunos juegos.

COLABORADORES:
Alejandro Ferrín (Ciudad Real), Daniel Rommy (Barcelona), Galfano (Málaga), Raúl Palancar (Madrid), Xavier Moreno García (Barcelona), Antonio García Prieto (Bilbao), Julio Ernesto Martín (Granada), Vicente Torres Escandell (Baleares), Sergio Belver (Vizcaya), Félix Padilla (Sevilla), Arturo Gómez Sanchidrián (Madrid).

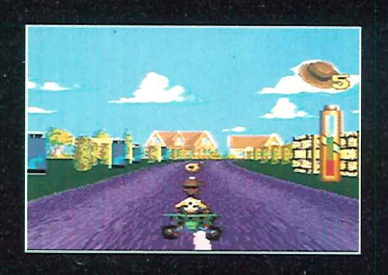
TAPSA/

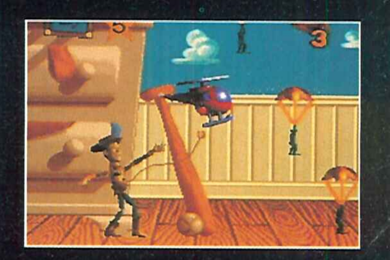
Y AHORA,
¿QUIEN SE ATREVE
A DECIR QUE SOY UN
SIMPLE JUGUETE?











"TOY STORY para Super Nintendo tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores juegos del año..."

Super Juegos nº 48, Abril 96

"TOY STORY es, en definitiva, uno de los mejores juegos que se pueden adquirir hoy en día para Super Nintendo (...) Sólo por sus impresionantes gráficos y músicas merece la pena hacerse con este juego..."
Valoración: 90

Super Juegos nº 49, Mayo 96

"... Imágenes renderizadas, efectos en 3-D, volúmenes, brillos y texturas darán vida tanto a personajes como a escenarios en un despliegue similar al visto en el maravilloso Donkey Kong Country (...) Sus renderizaciones os harán preguntaros si es realmente un juego de 16 bits..."

Nintendo Acción nº 40, Marzo 96

"Una vez más, alucinaréis con las posibilidades gráficas que es capaz de ofreceros vuestra consola de 16 bits."
Valoración: 91

Nintendo Acción nº 42, Mayo 96

"Tecnología de 32 bits para consolas de 16."

Hobby Consolas nº 54, Marzo 96

"Imprescindible..." Valoración: 93

Hobby Consolas nº 55, Abril 96

Disney's TOY STORY

¿JUEGAS O JUEGAN CONTIGO?

GAME BOY



Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Primer contacto con el espectáculo del E3

20 CLAVES PARA DESCUBRIR EL GRAN SHOW AMERICANO

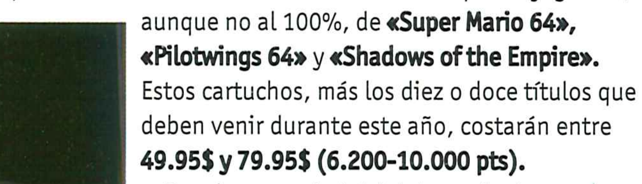
Los Angeles, Estados Unidos, 16 a 18 de mayo de 1996. Cerca del Downtown, donde los edificios crecen hacia el cielo entre parkings y solares desvencijados, el entretenimiento interactivo se adueña de los cinco enormes pabellones que se conviven en un monstruo de nombre Convention Center. Allí se despilfarran los dólares, se montan stands grandiosos y se asoman las últimas novedades del videojuego que van a estar dando que hablar hasta el año que viene, por estas mismas fechas. Os lo contaremos todo, en el próximo número, pero antes vamos a repasar punto por punto las mejores ideas que recorrieron una feria que volvió a asombrar a todos. Estas son, ladys and gentleman, las 20 bombas que volvieron a hacer del E3 un show inolvidable.

N64 da la cara en el mercado americano.

En una de las salas del inmenso Biltmore Hotel, en pleno centro del Downtown, **Nintendo reunió a la prensa internacional para descubrir su máquina de 64 bits.**

Peter Main, el segundo de abordo en Nintendo América, y **Howard Lincoln**, el "big boss" de la multinacional, se marcaron un mano a mano entre gigantescas pantallas de TV y altavoces que sonaban a cine **para anunciar que el sistema está listo, que aterrizará el 30 de septiembre en USA al precio recomendado de 249.95$ (unas 31.000 pts), que no se ha pensado en un pack con ningún juego y que el paquete incluirá uno de esos revolucionarios mandos que ya conocéis.**

Durante la verbena organizada por Nintendo nos dimos de bruces con las eproms jugables, aunque no al 100%, de **«Super Mario 64», «Pilotwings 64»** y **«Shadows of the Empire».** Estos cartuchos, más los diez o doce títulos que deben venir durante este año, costarán entre **49.95$ y 79.95$ (6.200-10.000 pts).**



Para la campaña inicial de marketing, **Nintendo invertirá 54 millones de dólares**, 20 de los cuales caerán íntegramente en prensa y televisión (a ver si pillamos algo).

El objetivo de la gran N pasa por hacerse con el 42% del mercado americano de hard y software, lo que significa unas ventas proyectadas de más de **un billón (con B) de dólares.**



Contraataque de Sega y Sony.



Amaneció el segundo día de show con un notición: **el vicepresidente ejecutivo de Sony, Jim Whips, anunciaba un recorte de 100 dólares en el precio de PlayStation**, lo que colocaba la máquina por debajo de la barrera de los 200$, a 199$ exactamente. Tardó poco en reaccionar Sega. El tercer y último día de E3, **Tom Kalinske, jefazo de Sega América, anunciaba una medida similar: Saturn a 199 dólares.** Y manifestaba, *"no queremos que el precio sea el determinante final para que los compradores elijan un sistema u otro. Este tipo de acciones ha formado siempre parte de nuestra estrategia"*. Nintendo se reafirmaba en su precio original y **tanto Sega como Sony renunciaban, fíjense en la contradicción, a sumergirse en una guerra de precios.**

«Super Mario 64»: el juego más espectacular del show.

«Mario 64» saldrá a la venta el mismo día que la máquina, pero no en el mismo paquete. **Costará 69.95 $ (unas 8.800 pts)** y seguro que se venderá como churros. **El fontanero fue la estrella de la feria y también la pantalla más visitada.**



Nadie se podía perder el estreno americano del juego que saca a relucir t**oda la capacidad de N64: en gráficos,** con un engine 3D SGI; **en perspectivas,** 360 grados para visitar a tu antojo; **en movimientos,** Mario tiene capacidad para hacer de todo; **en personalidad,** por su gestos, su forma de mirar a la cámara; **en jugabilidad,** con la explosión de posibilidades de un atómico mando; **y en creatividad,** con un Miyamoto bajito como Mario, pero convertido en gigante.





Shiny y David Perry: en plan salvaje.

En el más absoluto de los secretos y con garantía de primicia, de exclusiva, **David Perry,** un tío alto en centímetros y estatura profesional, alumbró nuestros ojillos con una de esas visiones que no se olvidan en años. Fueron 30 segundos, quizá menos, de un vídeo maravilloso. **Wild 9 es el título de la bestia. En PlayStation y Saturn, para abril de 1997.** Una pasada con **22 veces más animaciones que Earthworm Jim** y protagonizado por un héroe estilo cartoon que se desenvuelve en un entorno 3D sobre un juego de cámaras asombroso, automático, simplemente genial. Será el arcade por excelencia, la aventura más increíble que viviremos sobre uno de esos planetas olvidados, cargado de personajes ridículos, malos y buenos. Y está a la vuelta de la esquina.

«Wild 9»

Si es por metros cuadrados ocupados, éstos fueron los más grandes

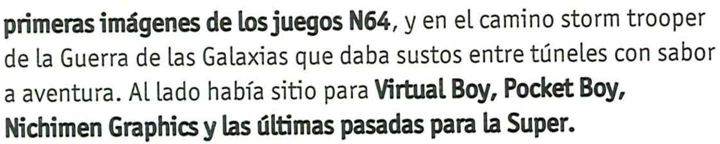
Sony, Sega y Nintendo, los tres reyes de la fiesta, ocuparon las mejores posiciones del E3. En pleno centro del South Hall, el pabellón más ruidoso y espectacular del show, montaron chiringuitos a la usanza yanqui, a lo grande-grandísimo.



Sega, en el centro, flanqueada por Sony y Nintendo, **distribuía sus novedades monitor a monitor, póster a póster, mientras una torre de televisores centraba la atención del personal:** allí se ofrecían las animaciones de los personajes de **«VF3», generadas por Model 3.** No se permitían cámaras..



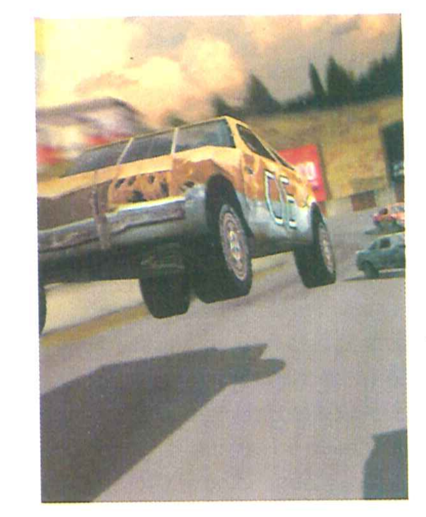
Nintendo montó su stand alrededor de una tribuna enorme desde la que se divisaba **una pantalla de cine animada por Wario y Mario.** Abajo, grandes monitores con **las primeras imágenes de los juegos N64**, y en el camino storm trooper de la Guerra de las Galaxias que daba sustos entre túneles con sabor a aventura. Al lado había sitio para **Virtual Boy, Pocket Boy, Nichimen Graphics y las últimas pasadas para la Super.**



Sony se decidió por las alturas. Una estructura metálica desde la que se apreciaba una bonita panorámica del show y **un espectacular amasijo de pantallas, 40 a lo ancho, por 16 a lo alto,** permitía disfrutar con las andanzas de **«Crash Bandicoot»** y lo más nuevo de la compañía.

Ni idea de lo que pudieron costar todos esos metros cuadrados...

Las segundas partes de Psygnosis



Fueron los primeros, quizá también los mejores y ahora están de vuelta. Algunas de las genialidades que dejó caer Psygnosis en el E3 tenían el dos detrás, pero revolucionaban conceptos de nuevo.



Para empezar, el más esperado, **«Destruction Derby 2».** Sus novedades: **mayor realismo, más espectacularidad en las acrobacias de los coches, nuevos y más largos circuitos, algo así como unos boxes para reparar los vehículos y nuevas opciones y estilos de competición.**

Más cosas. **«Discworld II».** En él os daréis de bruces con nuevos personajes que se unen a la estela de nuestro mago, con **animaciones aún más trabajadas, escenarios diferentes y súper originales y un modo de juego a toda pantalla que incluye increíbles efectos visuales.**

«Wipeout 2097», XL en los Estados Unidos, nos volverá a poner a los mandos de una flota de aeronaves de competición, esta vez **frente a 15 contrincantes llegados de los planetas más alejados.** Y todo en el mismo circuito. Habrá también un arsenal definitivo de misiles , check points, puntos para reparar la nave...

Los tres juegos saldrán a la venta durante las navidades.



Sony encuentra mascota

En un soberbio mundo 3D, sobre 30 niveles de render sin límite, ha colocado Sony a su nueva mascota, «Crash Bandicoot», un peculiar bichejo con orejas de lobo y nariz de cerdete.

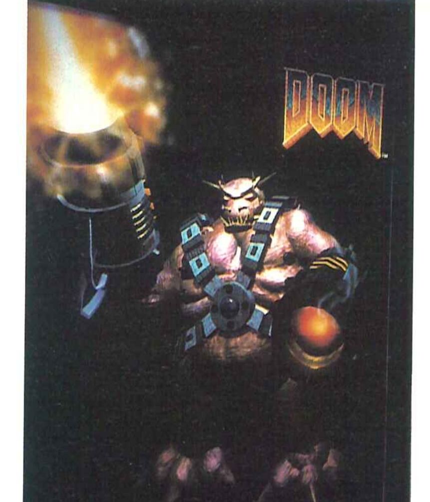
Desarrollado por los chicos de **Naughty Dog**, **«CB» es el primer gran arcade exclusivo para PlayStation**, y lo cierto es que el golpe no podía ser más certero. Aunque ya ha sido catalogado como **un plataformas**, lo cierto es que el juego ofrece otra visión de cómo, dónde y porqué hay que saltar mucho más trabajada y original que la mayoría de juegos del género. Tendréis que correr en fases muy «Wipeout», brincar otras tantas a lo «Spot» o luchar contra un gran enemigo desde el centro de un paisaje absolutamente envolvente.

«Crash Bandicoot» estará disponible a lo largo de este otoño. Y ojito, porque Sony tiene un montón de esperanzas depositadas en él.



«Crash Bandicoot»

Más cosas para N64



N64 no sólo fue Mario, también hubo software brillante procedente de Nintendo y de eso que llaman el **Dream Team.** Por la parte de la casa, el título que despertó más expectación fue **«Pilotwings 64»,** el cóctel de Miyamoto y Paradigm Simulation con ala delta, jet pack y ultraligeros surcando el cielo. Muy pegaditos a «P64» anduvieron **«Shadows of the Empire», de LucasArts**, algo en pañales aún; **«Waverace 64», otra locura de Miyamoto** con motos de agua a tuttiplen; **«Kirby´s Ride»,** con cuatro jugadores simultáneos; **«Killer Instinct»**, una especie de mezcla entre las dos entregas de Rare; y una lista que incluía **«Body Harvest», «Cruis´n USA»** y **«Blast Corps».**

El sector "third partie" lució **«Turok: The Dinosaur Hunter», de Acclaim** y listo para el lanzamiento; **«Robotech»**, el simulador de combate espacial de **Gametek**; **«Wayne Gretzky», de Williams** y bastante avanzado; y una sorpresa de **Virgin** llamada **«Freak Boy».**





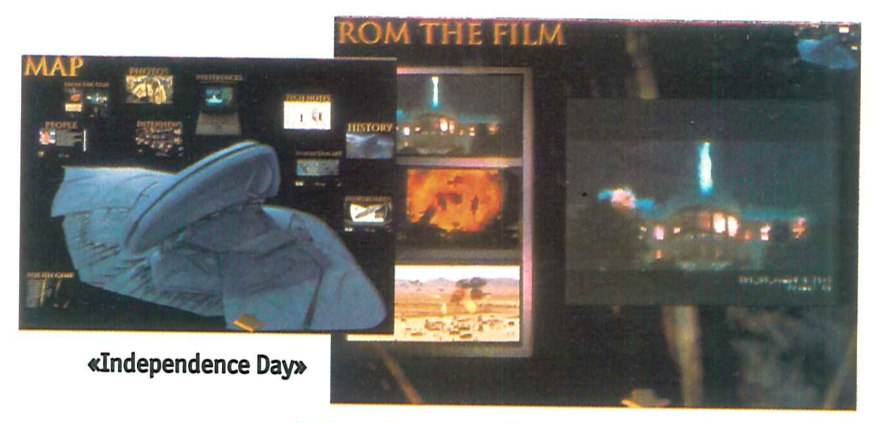
Saturn se conecta a Internet



Aviso para navegantes: **Sega lanzará en USA antes de final de año un periférico que conectará la Saturn a Internet.** El aparato se llamará **Sega Saturn Net Link** y se compone de un modem de 28.8 bps más un browser por hardware (algo parecido al Netscape) que se inserta por la entrada de cartuchos de la máquina. El pack se venderá a 199$.

Sega está trabajando en el desarrollo de cinco títulos específicos para juegos on-line, -en red-, que aprovechen al máximo la capacidad del nuevo periférico. **«Baku-baku»** será el primero en aparecer, casi al mismo tiempo que la máquina. Así mismo compañías como **Accolade, Interplay, GT Interactive, Virgin** y **Westwood Studios** se han comprometido con el proyecto.

Entre los ciberservicios a que podrán optar los usuarios on line de Saturn destacan **el correo electrónico y las conexiones a cualquier WEB del mundo.** El NET LINK es un producto pensado de momento para el mercado americano y para manejarlo se necesita un teclado.



«Independence Day»

«DKC3»: Vuelve el rey de los monos

La apuesta segura de Nintendo para los 16 bits y portátil se llama Donkey kong. Él solito es capaz de poner en jaque la industria con sólo anunciar que llega y mostrar algunas imágenes. La jugada ha salido bien en dos ediciones, ahora vamos a por la tercera, **«DKC3»**, con un ACM aún más mejorado (¿todavía no han encontrado el límite?) y la presentación de **dos personajes nuevos** (hay muchos más, pero éstos son los más destacados): **Kiddy Kong**, una niñera enorme que surca los parajes detalladísimos del juego junto a Dixei Kong, y un nuevo jefe de los Kremlings, **KAOS.** El cartucho cuenta con 32 megas, saldrá a la calle el 18 de noviembre y costará cerca de 9.000 pts. Todo en USA.

Donkey también regresará a escena en Game Boy. «Donkey Kong Land 2: Diddy´s kong Quest» saboreará en 4 megas las delicias de la versión SNES con pelos y señales. Con Dixie y Diddy en plan estrella y con **una batería capaz de archivar las puntuaciones.**



Todo el mundo habla del «Día de la Independencia»

FOX Interactive tiene preparada una auténtica bomba jugable para finales de año. Se llama **«Independence Day», y es la conversión sobre PlayStation y Saturn de una de las películas que más promete este año.** «ID4» se estrenará, por supuesto, en julio... si es que a los alienígenas que invaden la Tierra en el film no les da por hacer lo propio en la vida real.

El juego será **una especie de simulador de combate aéreo** en el que nos pondremos a los mandos de 13 de los más espectaculares cazas, con misión aniquilar a los extraterrestres que campan a su anchas por 16 ciudades del planeta.

El último «Strike» dice ser soviético

Electronic Arts, creadores de la popular saga **«Strike»** (Desert, Jungle) están a punto de descolgarse con una nueva entrega, **esta vez para PS-X y Saturn.** La novedad se llama **«Soviet Strike»** y aprovecha la capacidad de estas consolas para **recrear gráficos reales, zonas de guerra basadas en mapas actuales y acción súper realista.**

A lo que ya todos os podéis imaginar, dado que la concepción no cambia, añadimos **el modelado 3D de vehículos y aeronaves, así como las texturas empleadas en el mapeado.**




«Soviet Strike»

Sega revoluciona los mandos de control

La llegada del increíble **«Nights», de Yuji Naka** y sus chicos, será jalonada por el lanzamiento de un nuevo mando de control capaz de **poner orden en las 3D del juego de Saturn.** El **3D Control Pad** incluirá las funciones de un mando de Saturn, al que añadirá **un stick analógico válido para este tipo de arcades de acción, plataformas tan frenéticos.** Una idea muy similar a la que ya ha puesto en marcha **Nintendo para su control pad en N64.**



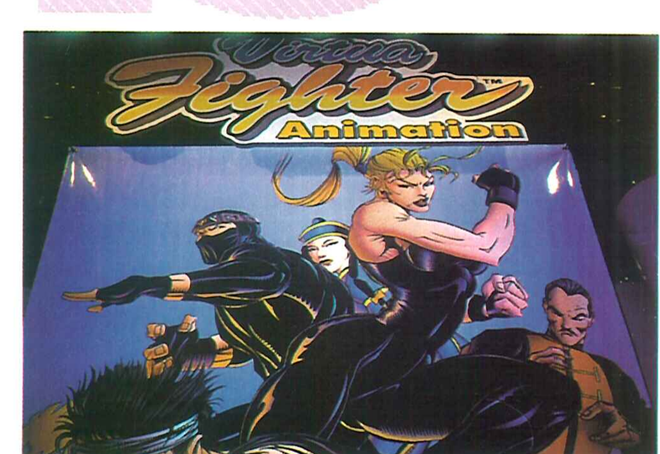
Game Boy se hace más pequeña y clara



Es un 30% más pequeña y más delgada que la Game Boy de siempre. Es casi como un paquete de tabaco que cabe en el bolsillo de la camisa y dispone de más de **400 títulos** para disfrutar como un enano (nunca mejor dicho).

Es el nuevo invento de Nintendo, la **Pocket Boy,** una "súper consola" que **no sólo redefine diseño sino que además ofrece mayor definición** en una pantalla que, por cierto, no se ha visto reducida de tamaño.

El invento funciona con dos pilas, ofrece diez horas de autonomía y cuesta 59.95$ (unas 7.000 pts). Una monada.



¿«Virtua Fighter» en Megadrive?

La tercera parte está a punto en recreativa, la versión portátil hace nada que se estrenó y ahora, Sega, no contenta con el éxito indiscutible de toda la saga «VF», anuncia a bombo y platillo **el Virtua Fighter definitivo: una entrega en Mega Drive.** Se llamará «Virtua Fighter Animation» y, por el momento, la compañía americana no ha querido desvelar más secretos.

Sólo un vídeo con imágenes promocionales y un póster estrepitoso se encargan de dejar claro que el tema está ahí. **Pero ni una pantalla, ni una sóla diapositiva, nada en movimiento.**

Al final, ¿será verdad?

Es Aeon Flux, la de la MTV

Fue una de las sorpresas del E3, una de esos títulos que aparecen a la chita callando y terminan encandilando al personal. Y más si sois asiduos a la **MTV**, porque **«Aeon Flux» es una de los chicas fuertes de la cadena musical.**

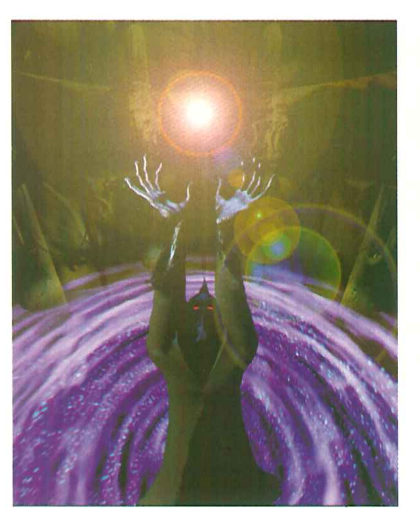
Ahora es una chavala estilizada y muy poligonal que debuta en un videojuego aún sin nombre. Tiene 6 misiones de espionaje y acción por delante, sobre 35 niveles 3D en tiempo real. **Y la chica tendrá que hacer de todo: disparar, conducir, correr, luchar, enfrentarse a poderes del más allá.**

Lo que se dice todo un pelotazo.



«Heart of Darkness», la revelación del show

Tanto se ha hablado ya sobre el título de **Virgin**, tanto se ha publicado, que **uno no creía que le pudiera impresionar la sola visión de una imagen en movimiento.** Pero nos equivocamos. A poco que el protagonista de esta fantástica aventura de plataformas dio el primer paso, un nuevo mundo de posibilidades se abrió ante nuestros ojos. **Render, 3D, texturas, las palabras que solemos utilizar a veces a la ligera cobraron sentido rápidamente.** Los chicos de **Amazing Studios** lo habían logrado de nuevo, esta vez en **Saturn** y **PlayStation**. Habían convertido un juego de estética increíble en una balsa de jugabilidad, acción y originalidad. Asombroso. Ahí están las imágenes, juzgarlo vosotros.





«Iron & Blood», la lucha busca nuevos mitos

Acclaim se ha sumergido en el mundo de los dragones y mazmorras, en el castillo mágico de Ravenloft a través de una puerta atípica: **la lucha, pura y dura.** Los personajes de Iron & Blood son guerreros, magos, vampiros, hombres lobo que se enfrentan en un asombroso paraje 3D haciendo chocar **64 tipos diferentes de misiles y 250 movimientos de combate de una forma nunca vista.** Baste un simple dato: **225.000 polígonos por segundo** para un nuevo y salvaje concepto de arcades de lucha.

Bandai hace Pippin

Es una consola y es un ordenador. Tiene acceso a Internet, un sistema operativo MAC OS y un procesador RICS POWER PC. **Es Pippin, un desarrollo de Bandai Digital Entertainment en colaboración Apple, la consola del futuro** que fue presentada durante el E3 y que mucho nos tememos pasó algo desapercibida. Sabrán porqué los que se lo perdieron. Porque no ir a ver una **máquina capaz de operar a 66 Mhz, 4 megas de ROM, CD de cuadruple velocidad, 2 interfaces standard Apple para conexión a impresora y modem...** no tiene perdón de Dios. Y si a esto le añadimos los juegos que se están diseñando para ella, pues qué os vamos a contar: **«Power Rangers», «SD Gundam», juegos interactivos on-line...**



«Street Fighter Alpha 2» debuta en 32 bits

No podíamos acabar esta premiere de la feria **sin hablar de «Street Fighter» y por supuesto de Capcom.** La compañía japonesa presentó **su antepenúltima conversión de recreativa a Saturn y PlayStation con el logo de «SF» planeando detrás.** Este «Alpha 2» es lo que los americanos llaman **arcade-perfect,** o sea, que no podían haberlo convertido mejor, así que es de esperar **un respeto atroz y un índice de fidelidad exagerado al clásico de 18 luchadores,** combos de todo tipo, rapidez, jugabilidad y los personajes secretos que no hace mucho os presentábamos.

Ya está a punto el Volumen 2 del «Namco Arcade Classics»

VIEJOS JUEGOS EN NUEVOS FORMATOS.





La fórmula de recopilar varios juegos antiguos en un sólo compacto le debe estar dando un buen resultado a **Namco**. Tras presentar hace unos meses **«Namco Arcade Classics. Vol.1»**, ahora acaba de estrenar en Japón el **Volumen 2** conteniendo viejas glorias como **"Cutie Q", "Xevious", "Mappy", "Gapius", "Grobda"** y **"DragonBuster".**

Como sabéis, estos títulos se ofrecen en su **formato original**, es decir, tal y como aparecieron en **las recreativas** allá por principios de los 80, por lo que se mantiene intacto su encanto.

A este ritmo **Namco** va a tener que ampliar **"Arcade Classics" en 20 o 30 volúmenes** porque tiene historia para eso y mucho más.

Namco nos hará volar.

«GALAXIAN 3» PRONTO EN PLAYSTATION.



«Galaxian» vuelve a las consolas de la mano de **Namco**, aunque luciendo un "look" tan diferente que es difícil reconocer a este clásico matamarcianos.

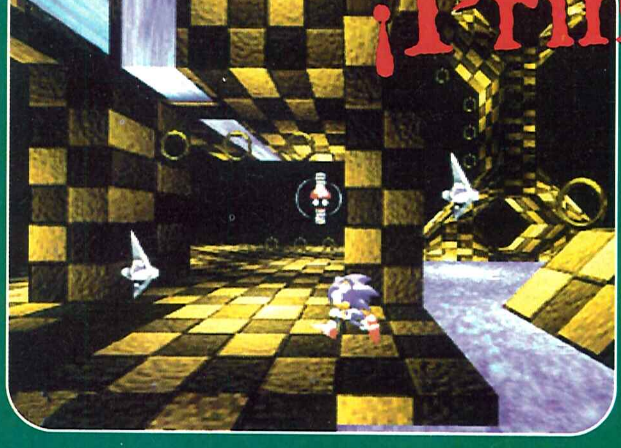
El juego, que sigue siendo un **"shoot'em up"**, tiene una perspectiva muy semejante a **«Starblade Alpha»**, (es decir, manejamos una mirilla por un recorrido prefijado), y en él encontraremos numerosos enemigos, de diversas formas y tamaños, que saldrán a nuestro encuentro mientras las texturas, polígonos y renderizaciones se encargan de asombrarnos gráficamente.

«Galaxian 3» permitirá la participación de cuatro jugadores simultáneos.

¡Primeras imágenes!

El Sonic que Saturn esperaba.

«SONIC XTREME».



En estas imágenes que hemos podido conseguir "in extremis" podemos apreciar la gran calidad gráfica que Sonic presentará en Saturn. La sensación de tridimensionalidad parece total.

Sega ha roto el gran ermetismo que rodeaba a la posible aparición de **Sonic** en **Saturn** y ya parece seguro su estreno en su **consola de 32 bits**.

A punto de cerrar esta edición de Hobby Consolas hemos conseguido estas cuatro imágenes del nuevo **Sonic** y algunos datos que seguro que os interesan. **«Sonic X-treme»** incorporará dos nuevos personajes, el **Profesor Gazebo Boobowski** y su hija **Tiara**, y la mecánica del juego será como la de cualquier otro Sonic, es decir, que tendremos que **ir rescatando a sus pequeños amigos a la vez que recolectamos dorados anillos.** Eso sí, todo ello lo haremos navegando en un **entorno tridimensional.** Por el momento es todo lo que se sabe sobre este proyecto. Seguiremos informando.

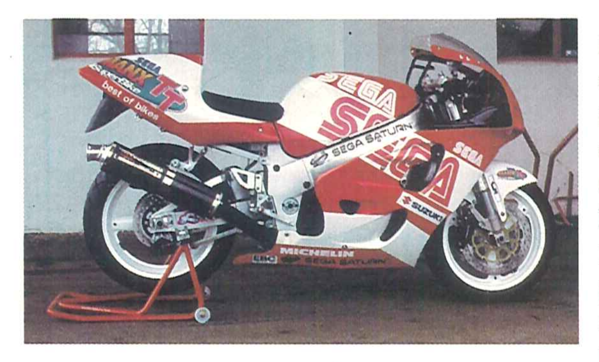






Sega se toma la velocidad en serio.

El equipo Sega-Suzuki, a por el título de la Isla de Man.



Entre los días 27 de mayo y 7 de junio se está corriendo una de las pruebas de motociclismo más importantes y espectaculares del mundo de las superbikes. Se trata de la carrera de la **Isla de Man** que este año contará con un equipo muy especial entre sus participantes: nada más y nada menos que **Sega.**

La compañía nipona y **Suzuki** han formado un agresivo equipo compuesto por **dos motos GSXR-750T,** capaces de alcanzar velocidades por encima de los, alucinad,...¡¡ 280 Km/h!!

La moto líder del equipo estará pilotada por el cuatro veces campeón de esta carrera, **Jim Moodie,** quien lucirá **un diseño creado por Sega** específicamente para la ocasión. La segunda moto, pilotada por el campeón neocelandés **Shaun Harris**, será igual a la diseñada para la conversión a **Saturn** del éxito arcade.



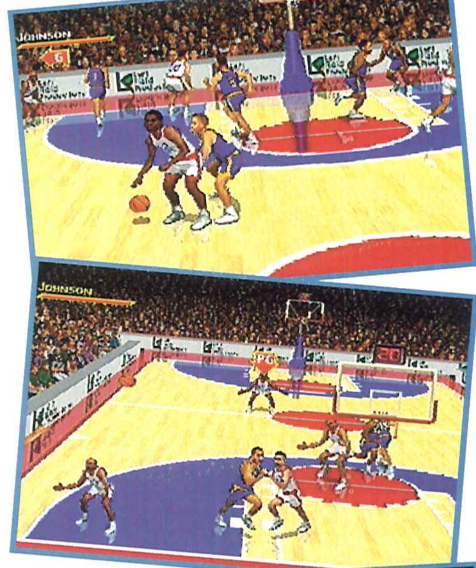
Todo esto nos lleva a otra gran noticia: antes de fin de año **los usuarios de Saturn** disfrutarán en sus consolas de una conversión del excelente **«Manx TT».** Esperaremos ansiosos.

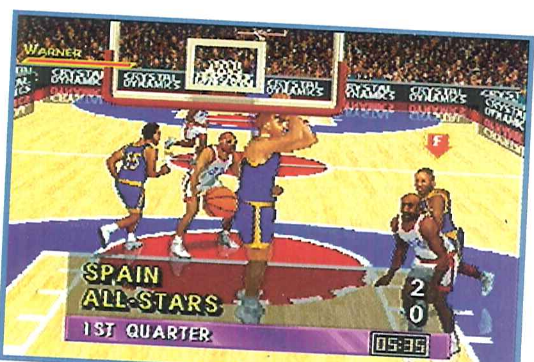
Más baloncesto para las 32 bits

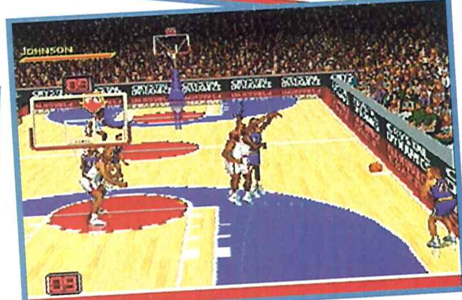
Este verano «Slam'N'Jam»

Sin ser una compañía especialmente dedicada a juegos deportivos, **Crystal Dinamics** quiere ofrecer ahora a los usuarios de 32 bits un **nuevo juego de basket** con una mentalidad muy diferente a todos los anteriores. Las diferencias empezarán en **el apartado gráfico,** donde los sprites vuelven a ser protagonistas y la perspectiva cambiará a una vista trasera semi-aérea. La otra gran diferencia de **«Slam'N'Jam»** serán sus equipos: la NBA dejará hueco para que equipos de todo el mundo se enfrenten en diferentes torneos y ligas.

GT Interactive, se encargará de que llegue a nuestras consolas entre los meses de junio y julio.







La Quinta Columna

Ante todo, mucha calma.

Todas la épocas de transición resultan duras, difíciles, imprevisibles. Y actualmente, estamos atravesando una en este apasionante mundo de los videojuegos que tal vez la más controvertida de todas.

Echando un vistazo a vuestras cartas percibo cierto aire de desencanto, de un cabreo progresivo ante tantas promesas, confusiones y abandonos. Y la verdad es que razones no os faltan. Sin embargo, no estoy en absoluto de acuerdo con vuestra actitud: precisamente es en estos momentos cuando hay que mantener la cabeza fría y reaccionar con calma ante los acontecimientos.

De acuerdo que las 16 bit están empezando a perder protagonismo. Pero eso era algo inevitable, sobre todo en este sector en el que el tiempo parece correr más deprisa que en ningún otro. Tal vez en España nos haya parecido un tanto precipitado, pero ya sabemos que, por suerte o por desgracia, las pautas vienen marcadas desde Japón. Y eso no hay quien lo cambie.

De todos modos, SN y MD tienen todavía mucho que decir. Nintendo no ha dejado de ofrecer títulos a sus usuarios, y Sega, que parecía haber bajado algo más la guardia, anuncia el lanzamiento de bastantes títulos interesantes de aquí a fin de año para su MD. Y eso sin contar todos las joyas para las 16 bits que todavía están disponibles y a unos precios más que interesantes. ¿Habéis leído nuestra sección Hobby Classics.

Sí, ya sé que la situación no es la de antes, cuando aparecían más de diez juegos al mes para cada consola, pero tenemos que aceptar de una vez por todas que estas consolas ya no son las "niñas mimadas" de antes.

Por otro lado, este mes nos ha sorprendido con una nueva bajada de precios de Saturn y PlayStation, convirtiéndose así en dos máquinas asequibles. Unos precios que a larga resultan aún más bajos si tenemos en cuenta que los CD´s se venden más baratos que los cartuchos.

Ante esta nueva situación cada uno debe saber dónde está su sitio. Que quieres seguir con tu consola de 16 bits, no tienes ningún problema para hacerlo. Que te decides a dar el salto a la nueva generación, pues adelante. Pero lo que está claro es que los lloros no van a cambiar la situación.

Además, si analizáis el tema fríamente os daréis cuenta de que el mundo de los videojuegos nunca había ofrecido tantas posibilidades como lo está haciendo en estos momentos. Y cuando llegue N64, el abanico se abrirá más aún.

Manuel del Campo



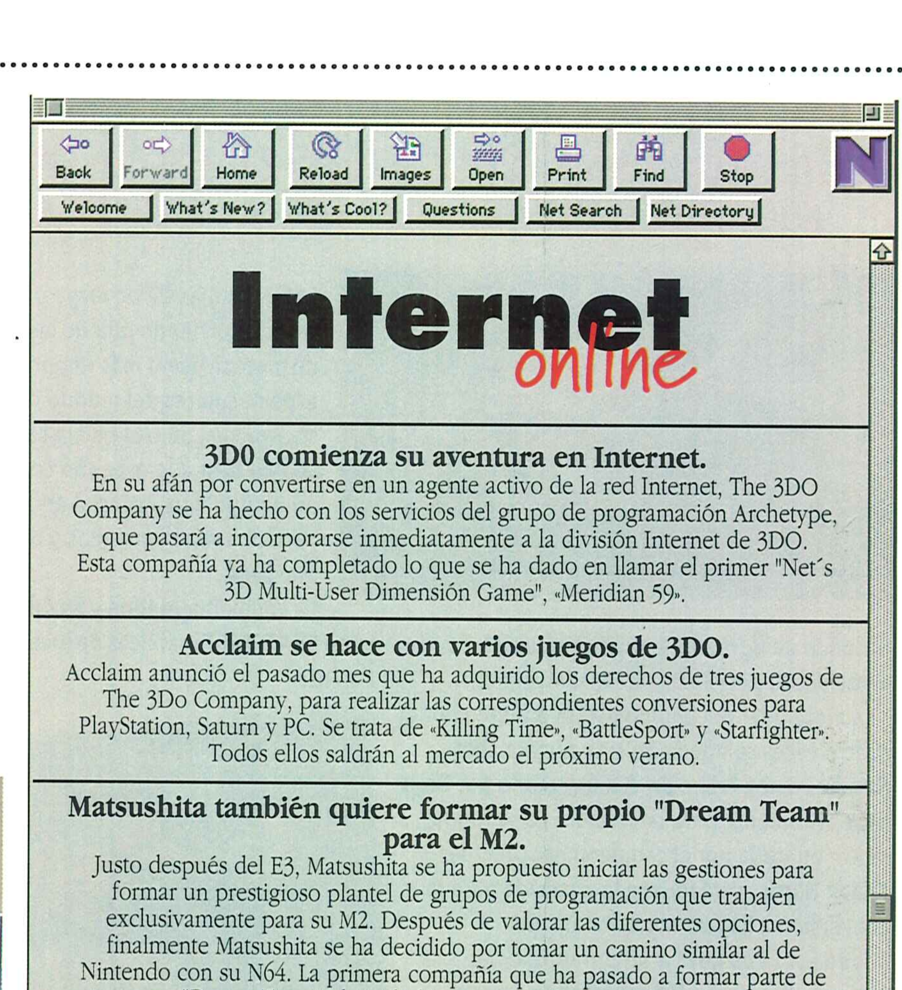
Los juguetes que aumentarán la "DragonBall-manía".

La otra manera de disfrutar con Goku.

Goku, sus amigos y enemigos se han convertido en figuras de plástico. Se trata de una colección directamente llegada desde Japón que se va a poder adquirir en las tiendas **Coconut**.

La **Dragon Ball Battle Collection** consta de 18 figuras articuladas con un tamaño de 18-20 cm. Cada personaje viene acompañado de sus correspondientes accesorios de lucha y el precio de cada uno rondará las 2.500 pesetas. Aunque Coconut sólo se encuentran en Madrid, también atienden envíos de toda España llamando al teléfono (91) 554-50-47.





Internet online

3D0 comienza su aventura en Internet.

En su afán por convertirse en un agente activo de la red Internet, The 3DO Company se ha hecho con los servicios del grupo de programación Archetype, que pasará a incorporarse inmediatamente a la división Internet de 3DO. Esta compañía ya ha completado lo que se ha dado en llamar el primer "Net´s 3D Multi-User Dimension Game", «Meridian 59».

Acclaim se hace con varios juegos de 3DO.

Acclaim anunció el pasado mes que ha adquirido los derechos de tres juegos de The 3Do Company, para realizar las correspondientes conversiones para PlayStation, Saturn y PC. Se trata de «Killing Time», «BattleSport» y «Starfighter». Todos ellos saldrán al mercado el próximo verano.

Matsushita también quiere formar su propio "Dream Team" para el M2.

Justo después del E3, Matsushita se ha propuesto iniciar las gestiones para formar un prestigioso plantel de grupos de programación que trabajen exclusivamente para su M2. Después de valorar las diferentes opciones, finalmente Matsushita se ha decidido por tomar un camino similar al de Nintendo con su N64. La primera compañía que ha pasado a formar parte de este nuevo "Dream Team" , ha sido lógicamente The 3DO Company, creadores de la tecnología M2, pero también se encuentran en cartera nombres como Interplay.

Bullfrog trabaja en secreto en «Populus III».

Se conocen todavía muy pocos detalles, pero ya es seguro que la subsidiaria de EA, Bullfrog, se encuentra trabajando en la tercera parte del prestigioso "Populous", cuya primera parte fue lanzada en 1990. Se rumorea que habrá versiones para PC y PlayStation, y que el programa será compatible con Internet.

Game Gear

Game Boy

Las versiones de Game Boy y Game Gear saldrán en Julio.

El Hombre de Hierro también visitará las portátiles.

Será uno de los pocos lanzamientos de **Acclaim** que lleguen hasta las portátiles. El juego se llama **«Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal»** y tendrá como protagonistas a los superhéroes de la **Marvel** enfrentados a toda una legión de villanos.

Tanto en **Game Boy** como en **Game Gear**, el juego destacará por su calidad gráfica, pero sobre todo por su acción constante, ya que en todas las fases se producirán espectaculares combates capaces de dejar sin aliento a cualquier jugador. Ambas versiones serán distribuidas por **Arcadia** en el próximo mes de Julio, junto con los programas correspondientes de **Saturn** y **PlayStation.**

GANADORES CONCURSO MICKEY´S WILD ADVENTURE

Como todos sabéis, el primer premio de este concurso consistía en **un viaje a Disneyland París para dos personas.**

Julio Carlos Martín Hernández (Madrid) , ganador de este premio, ha renunciado a realizar el viaje y ha preferido sustituirlo por una consola PlayStation y juegos con el valor equivalente al precio del viaje.

El ganador del segundo premio, consistente en **una consola Playstation y el juego de Mickey´s Wild Adventure** ha sido:

Antonio Luis Torres Iván — Alicante

Y por último la lista de ganadores de **un juego de Mickey para PlayStation:**

Noemí Rodríguez Batalla	Tarragona
Leandro Espinosa García	Badajoz
Ignacio Benavente Castelo	Málaga
Alvaro Fraile Rodríguez	Zamora
Francisco Martínez Jiménez	Barcelona
José Ramón Pineda Ferrer	Alicante
Luis Antonio García López	Sevilla
Mikel Egia Santamaría	Vizcaya
Francisco Patiño Pozuelo	Ciudad Real
Aritz Preciado Rodríguez	Alava



EL GANADOR DE MAIL SOFT

Mail realizó desde nuestras páginas un concurso entre todos aquellos lectores que compraran en sus establecimientos «Mortal Kombat, The Animated Video». El premio, una PlayStation, ha recaído sobre David Rubio, de Valencia. ¡A disfrutarla con salud!

Los precios continúan bajando.
SATURN ESTRENA JUNIO POR DEBAJO DE LAS 40.000 PTS.

En una maniobra que ha cogido por sorpresa a todo el sector, **Sega España** ha anunciado oficialmente **una nueva rebaja** en el precio de venta recomendado para su consola de 32 bits, **Sega Saturn.**

Esto supone que a partir del día **22 de mayo** cualquiera de vosotros que se acerque hasta cualquier tienda podrá hacerse con esta máquina por sólo **39.900 pesetas.**



Es, sin duda ,una interesante noticia que pone de manifiesto el interés de Sega por hacer de su **Saturn** una auténtica estrella.

HC news

Psygnosis y Sony podrían acabar en breve su relación: *Las fricciones surgidas entre Sony y Psygnosis tras la decisión de esta última de desarrollar juegos para Saturn ha culminado con la más que posible separación de ambas compañías. Psygnosis, que sirvió de apoyo perfecto a Sony para el lanzamiento de PlayStation ha aumentado considerablemente su valor, por lo que la venta sería un gran beneficio económico para Sony. La separación, que sería amistosa y con el acuerdo de ambas partes, no afectaría a la lista de títulos ya anunciados para PlayStation.*

¿Sega haciendo juegos para PlayStation? *Decirlo así sería un poco aventurado, pero lo cierto es que la compañía Segasoft, participada en un 40% por Sega, ha revelado su intención de desarrollar juegos para Saturn, PC, Internet y "otras plataformas" (¿?). El vicepresidente de Segasoft, Joe Miller ha declarado que "somos independientes de Sega y la mejor forma de demostrarlo es lanzando al mercado juegos para otras máquinas".*

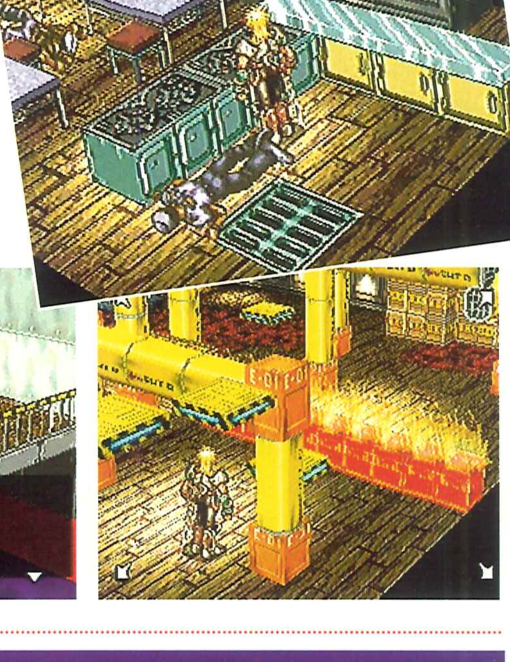
Namco podría programar para Nintendo 64. *Nintendo podría haber alcanzando un acuerdo con Namco para que la compañía japonesa desarrollase cuanto antes software para Nintendo 64. Se está hablando de «Rave Racer», última entrega de la saga «Ridge Racer», para sustituir al poco exitoso «Cruis'n USA».*

La nueva potencia europea: *Una fusión, la de Ocean (compañía inglesa) e Infogrames, (francesa) ha creado la productora más grande de Europa, y quinta en el mundo de títulos interactivos.*

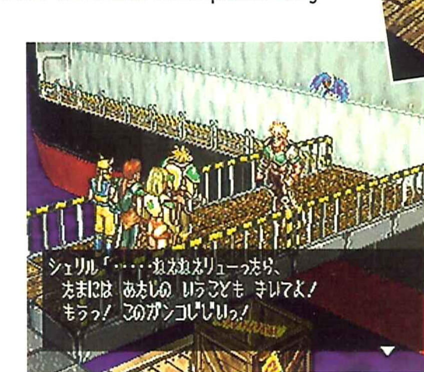
Sony os invita a disfrutar con «Ridge Racer Revolution». *Al igual que sucediera tras el lanzamiento en España de PlayStation, Sony ha preparado una fiesta para celebrar la salida al mercado de la nueva joya de Namco, «Ridge Racer Revolution». El próximo día 1 de Junio, en la FNAC de Madrid, todos los que quieran podrán pasarse a disfrutar de un auténtico ambiente "consolero", echando unas partidas, participando en concursos y optando a todos los sorteos que efectuará Sony. También se regalarán cientos de vídeos con imágenes de las últimas novedades para PlayStation.*

Aventuras tridimensionales para Saturn.

«DARK SAVIOUR» CADA DÍA MÁS CERCA.



La impresionante aventura tridimensional para **Saturn**, **«Dark Saviour»**, de la que ya os hemos hablado en alguna ocasión, tiene por fin una fecha de salida aproximada en España. Será en otoño, entre los meses de septiembre y octubre cuando **Sega España** ponga a la venta tan codiciado juego. A parte de su excelente planteamiento gráfico y atractivo argumento, el juego contará con el aliciente añadido de estar totalmente traducido al castellano. Un poco de paciencia.





«VF Animation» estará disponible en octubre.

GAME GEAR DESPLIEGA TODA SU FUERZA

La versión portátil de **«Virtua Fighter»** ya está casi lista, si bien tardará algún tiempo todavía en asomar la nariz por nuestro país. Según las últimas informaciones de **Sega España, «VF Animation»** no verá la luz hasta el próximo mes de octubre. Sin embargo, teniendo el juego en nuestro poder resulta irresistible mostraros algunas de sus excelencias. En las pantallas podéis ver, por ejemplo, el pseudo-zoom que, cambiando de una vista lejana a un primer plano, tratará de emular el espectacular efecto de **Saturn y los arcades.** También merecen mencionarse la incorporación de fondos a los escenarios o imágenes que ilustran un simpático modo historia. Pero por el momento, a esperar.









SEGA the GAME is NEVER Over.

Morirás con las botas puestas



¡Los comentarios de J.J. Santos te harán hervir la sangre en cada partido!







Off The Record

"No hay elección, sólo PlayStation"
Phill Harrison, Director de Marketing de Sony Europa, al preguntarle qué les diría a los usuarios que todavía no se han comprado una 32 bit.

"Todos los juegos del E3 han sido realizados con nuestras herramientas"
Técnico de Alias Wavefront, durante el E3 de Los Angeles.

"Mis juegos son totalmente diferentes a los del resto de la feria"
Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, al recibirnos en su stand del E3.

"Vamos a vender un millón de máquinas y tres millones de juegos desde Octubre del 96 hasta Marzo del 97 sólo en USA"
Peter Main, Vicepresidente de Nintendo of America.

"«Duke Nukem 3-D» será uno de los mejores juegos que jamás se hagan para Nintendo 64".
Rick Raymo, Director de GT Interactive.

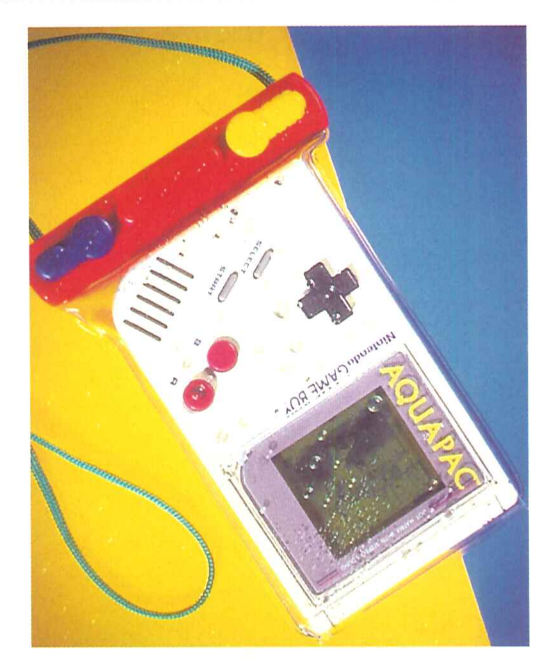
"No vamos a entrar en una guerra de precios con Sony. Los usuarios tienen que comprender que Saturn es la mejor consola porque tiene los mejores juegos en cada género".
José Angel Sánchez, Director General de Sega España.

Game Boy y Game Gear "se mojan".

AQUAPAC, EL INVENTO DEL VERANO.

Desde ahora ya no habrá excusa para no llevarse la portátil a la playa o a la piscina. O al menos eso promete la compañía **Cat Marketing** que tiene intención de comercializar en nuestro país una curiosa funda para **Game Boy** y **Game Gear** que convierte a las consolas en criaturas totalmente anfibias.

La funda **Aquapac** cuenta con un cierre de plástico muy fácil de abrir y cerrar y no permite el paso de arena o agua. Tan hermética es la funda que sus distribuidores afirman que es posible jugar incluso bajo el agua. El precio de tan curioso invento tampoco será obstáculo ya que su precio rondará las 2.500 pts dependiendo del modelo elegido.





Un nuevo puzzle para Game Gear.

«BAKU BAKU» ESTARÁ A LA VENTA EN JULIO.

El puzzle **«Baku Baku»**, de reciente aparición en **Saturn,** va a ponerse a la venta en julio para **la portátil de Sega.** La mecánica del juego es muy semejante a la del clásico **«Robotnik's Bean Mean Machine»** con la diferencia de que en esta ocasión lo que habrá que unir no serán judías, sino animales con su correspondiente comida.

De este modo no sólo tendremos que preocuparnos de juntar huesos con huesos o zanahorias con zanahorias, sino que además deberemos intentar que coincidan con los correspondientes perros y conejos. Una absorbente locura que sin duda agradecerán los desasistidos usuarios de **Game Gear.**

Al final no pudo ser.

«WING COMMANDER III» NO ESTÁ EN CASTELLANO.

Pese a que **Electronic Arts** nos confirmó en varias ocasiones lo contrario, al final los textos y voces del juego **«Wing Commander III»** para **PlayStation** no estarán en castellano. Según parece, el elevado coste de la traducción no ha permitido que se cumplieran las intenciones de la distribuidora española.

Os pedimos disculpas por lo afirmado el mes pasado. Dadas las circunstancias, la puntuación que le otorgamos a este juego en el número anterior se la bajamos de un 91% a un 87%. Es el precio que hay que pagar por no traducir.



Sony confirma la nueva bajada de precio.

PLAYSTATION YA CUESTA 35.950 PTS.

Una buena noticia para los futuros compradores de **PlayStation. Sony** nos ha confirmado que ya es posible encontrar una PlayStation a un precio estimativo entre **35.000 y 36.000 pts.**, cifra recomendada por la compañía, aunque después en las tiendas pueda sufrir pequeñas variaciones.

Se trata de una rebaja global que afecta a todos los mercados, ya que durante la pasada feria del **E3** en Los Angeles, Sony anunció una reducción del precio de su PS-X a **199$** (unas 27.000 pts)en USA.

El objetivo de Sony es ampliar considerablemente su abanico de usuarios, una vez que haya instalado definitivamente su máquina en todos los mercados del mundo, con unas ventas totales de 5 millones de consolas.

SNK y Squaresoft cambian de "Rol"

Lo que son las cosas. Dos compañías identificadas plenamente con un determinado tipo de juegos van a intercambiar sus papeles. SNK, representante indiscutible de la lucha, prepara un sensacional RPG, mientras que Squaresoft, las compañía más prolífica en juegos de rol, se enfrenta a su primer torneo de lucha. A pesar de lo atípico de la situación los resultados serán en ambos casos sorprendentes.

Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden

Compañía: SNK Consola: NEO GEO CD Lanzamiento: JULIO 96

¡Más de 10 megas de diálogos! ¡Más de 700 pantallas para el mapa principal! ¡200 tipos de monstruos! ¡Hasta 140 batallas diferentes! ¡Más de 200 ataques especiales para los protagonistas!... **SNK** quiere empezar a lo grande con **su primer juego de rol** y para ello no está escatimando medios.

De hecho, su ambición iba mucho más allá, ya que su intención inicial era **completar un programa de aventuras con tres localizaciones diferentes,** dos de las cuales llevaría a los personajes hasta Europa y Sudamérica. Sin embargo, la imposibilidad material de meter tal cantidad de datos en el CD, ha obligado a **SNK** a hacer un juego que contará con **un único territorio**, por lo que tendremos que esperar a una segunda parte para ver los otros dos escenarios.

Para no romper tan bruscamente con su línea habitual, **SNK** ha



La calidad gráfica de «Samurai Spirits...» será impresionante. Todo el colorido, lo elaborado de los escenarios y demás virtudes de los sensacionales arcades de lucha de SNK serán trasladadas a este prometedor Juego de Rol.

decidido utilizar los personajes de una de sus series de lucha más famosas, **«Samurai Shodown»,** por lo que el jugador tendrá la oportunidad de escoger entre 6 de los personajes del torneo, como Haomaru, Nakolulu, Garford o Cham Cham.

Dependiendo del personaje que se elija como protagonista, los escenarios, el argumento y la atmósfera del juego serán totalmente diferentes. Además del protagonista, el jugador **tendrá que elegir algunos acompañantes** (Non playable Characters), lo que permitirá que durante el juego, y dependiendo de los acontecimientos, podamos sustituir al personaje principal por uno de estos acompañantes.

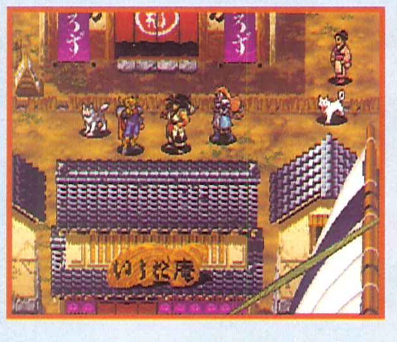
Pero **SNK** no ha querido olvidarse totalmente de su género preferido. En **«Shinsetsu Samurai Spirits Bushido Retsuden»**, -¡vaya con el nombrecito!-, junto con las típicas batallas de los Juegos de Rol de movimientos predeterminados y con el factor suerte como protagonista, también se producirán auténticos combates de **lucha "uno contra uno"**, en las que se deberán realizar las combinaciones de botones clásicas de los "fighting-games". Toda una novedad en el género de aventuras.

Otro elemento curioso de este juego será la inclusión de un parámetro que determinará la cantidad de **"spirits"** (habilidades, buena suerte, valentía...) del protagonista. Este aspecto será fundamental en los momentos cumbres del juego, y en todas las batallas.

Como veis, **SNK** ha querido reunir el tradicional espíritu de las aventuras de rol con su particular manera de entender los videojuegos. Eso sí, los que no dispongan de la nueva versión de Neo Geo CD tendrán que soportar unos tiempos de carga algo más largos. A pesar de ello, la cosa promete bastante.







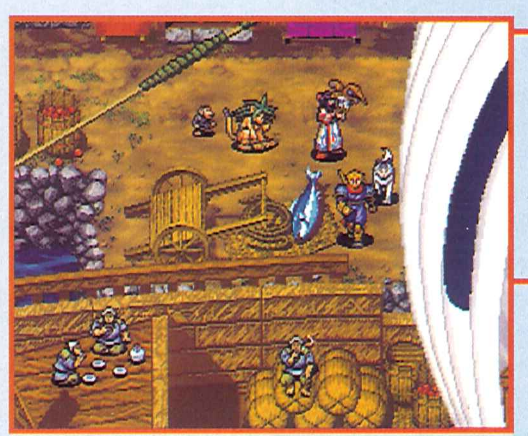
SNK ha realizado un impresionante y bellísimo Juego de Rol protagonizado por los luchadores de su mítico «Samurai Shodown».







SNK no está escatimando medios. Escenarios, enemigos, combates... todo se hará a lo grande en este su primer Juego de Rol.



Resulta muy gracioso ver a los agresivos personajes de la serie «Samurai Shodown» convertidos en diminutos sprites que recorren diferentes lugares en busca de aventuras.

Tobal Nº 1

Compañía: SQUARESOFT

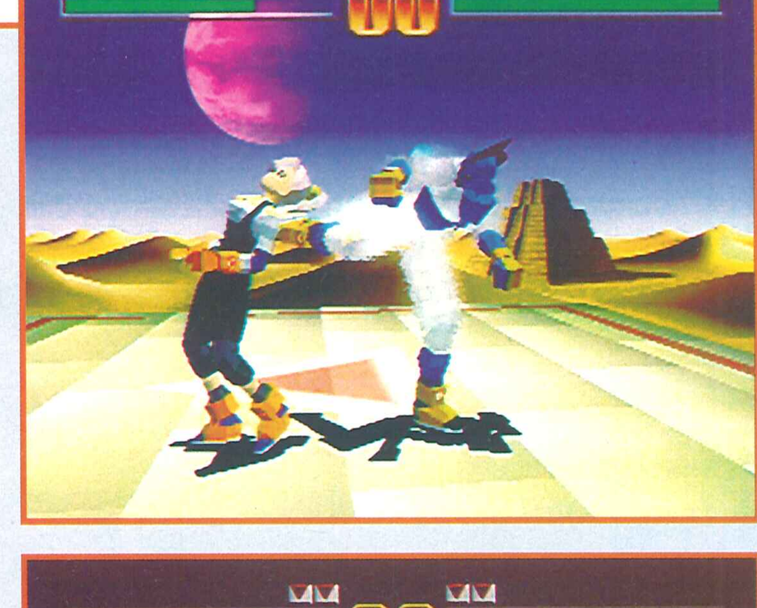
Consola: PLAYSTATION

Lanzamiento: SIN DETERMINAR



Hay juegos que parecen estar destinados al éxito absoluto, y este podría ser un claro ejemplo. Os explicamos por qué. En primer lugar, el equipo de programación autor de este juego, **Squaresoft,** es uno de los más prestigiosos del mundo gracias a la realización de algunos de los juegos de rol más alucinantes de la historia, entre los que destaca la serie **«Final Fantasy».**

En segundo lugar, -y como ya sucediera en el juego **«Chrono Trigger»**, también de **Squaresoft-** el más famoso "mangaka" de Japón y creador de la serie **"Dragon Ball"**, **Akira Toriyama**, está participando en el juego, concretamente en el diseño de escenarios y personajes.



Squaresoft, Akira Toriyama y algunos de los programadores de «Virtua Fighter» y «Tekken» están involucrados en este ambicioso proyecto.

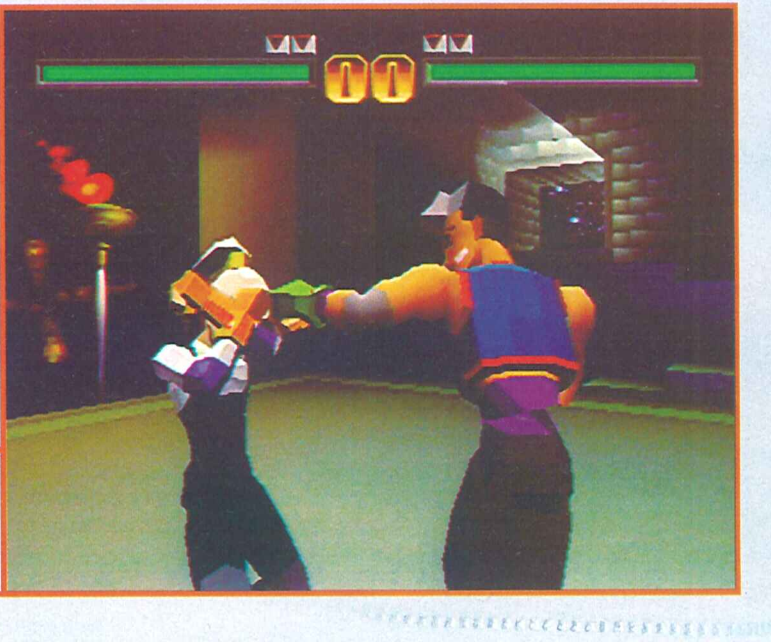
Por último Squaresoft se ha hecho con los servicios de algunos de los programadores con más oficio del sector, individuos que han participado en la programación de juegos como **«Virtua Fighter 1 y 2»** , **«Tekken 1 y 2»** o **«Soul Edge»,** quienes forman lo que se ha empezado a conocer como el **"Dream Factory"**, una plantilla de auténtico lujo.

Ahora comprenderéis por qué en Japón todos esperan maravillas de este **«Tobal Nº 1».**

En cuanto al torneo en sí, os podemos adelantar que se trata de un juego de lucha en la línea de los últimos lanzamientos poligonales como los mencionados **«VF»** o **«Tekken»,** pero con algunos elementos que lo transformarán en un programa especial.

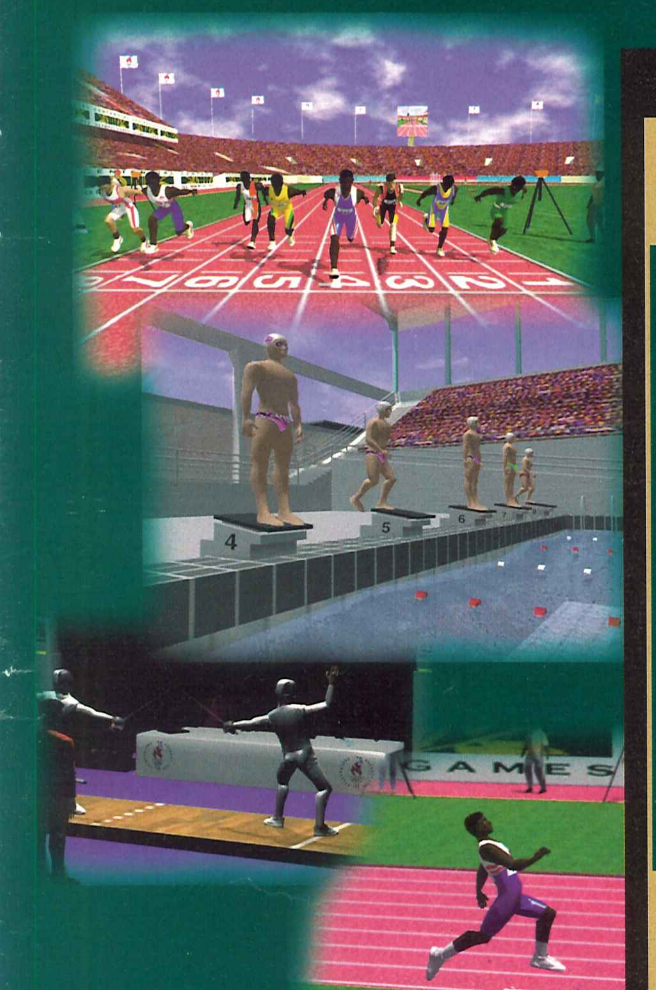
Todavía se conocen muy pocos detalles acerca del desarrollo de los combates, pero se rumorea que habrá complicadas técnicas de ataque y que se eliminará cualquier tipo de arma o magia especial, es decir, que se luchará exclusivamente con el cuerpo, como en **«Virtua Fighter».**

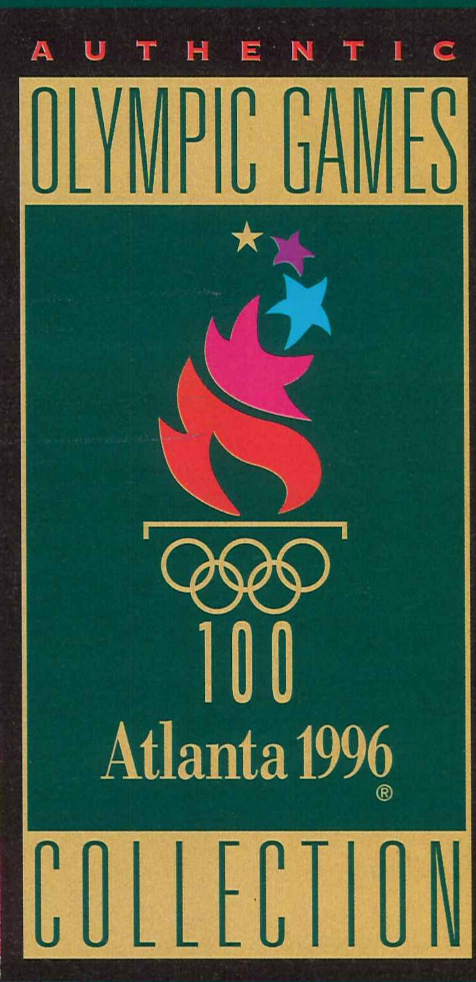
En cualquier caso, con el plantel de estrellas que ha conseguido reunir **Squaresoft**, podemos esperar cualquier cosa, pero siempre con la calidad por delante.

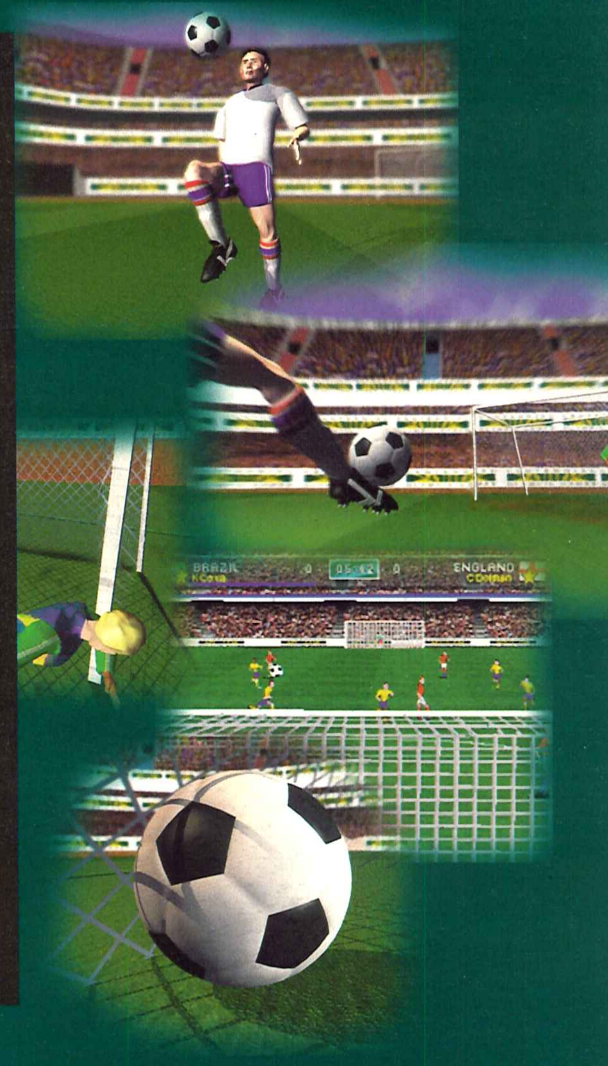


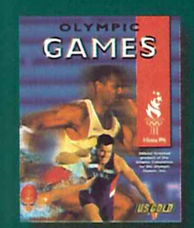
Durante la pasada feria E3 pudimos ver estas imágenes en movimiento, y os aseguramos que Squaresoft está realizando un trabajo impresionante. Los fans de la lucha ya pueden ir preparándose.

Sólo los mejores estarán en Atlanta





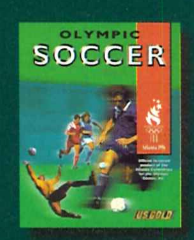




OLYMPIC GAMES

El juego multideportivo más completo: 100 y 400 metros lisos, saltos de longitud, triple, altura y pértiga, esgrima, natación, lanzamiento de disco, jabalina y martillo, tiro olímpico, halterofilia, ciclismo y tiro con arco.

*El próximo 19 de julio los mejores deportistas del mundo se darán cita en Atlanta. Por eso US Gold anuncia los dos juegos que te harán vivir el espíritu olímpico. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** potencian el dinamismo de las acciones y combinan las imágenes más realistas con un ritmo de juego impresionante. **"Olympic Soccer"** y **"Olympic Games"** son los únicos juegos con licencia oficial del Comité para los Juegos Olímpicos de Atlanta 1996, disponibles en PlayStation™, Sega Saturn y PC CD-ROM.*



OLYMPIC SOCCER

Un juego de fútbol depende de su flexibilidad. Aunque tenga los mejores gráficos o el mejor sonido, si no tiene ritmo de juego no sirve. ***"Olympic Soccer"*** combina el realismo con una acción trepidante. ***"Olympic Soccer"*** lo tiene todo.

Disponibles en:







Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



SEGA "vende" su MODEL 2

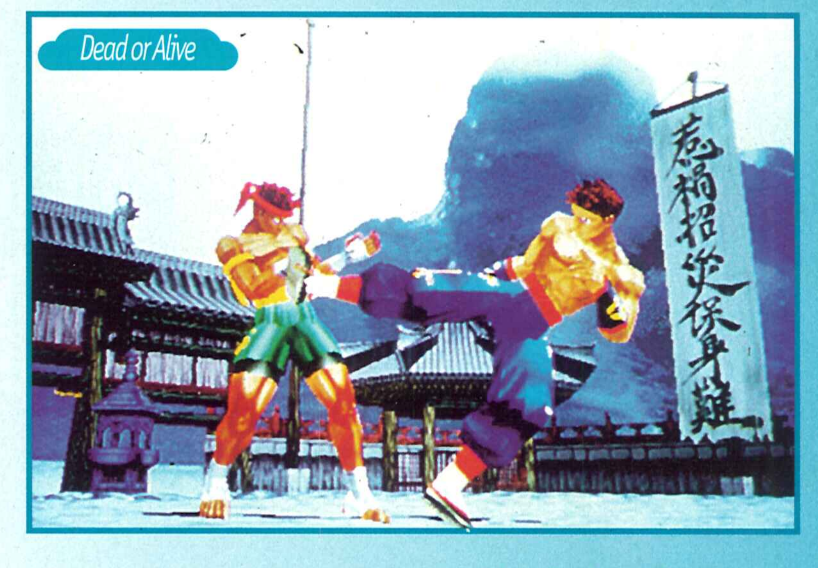
Varias compañías han empezado a programar para la placa arcade de Sega.

Si tienes un soporte con **unas posibilidades tan inmensas** que piensas que aún se le puede extraer mucho más jugo... ¿por qué no contar con **otras compañías** que puedan aportar nuevas dosis de imaginación al invento? Esta es la conclusión a la que parece haber llegado **Sega** con respecto a su **Model 2**, el famoso hardware que ha acogido entre sus circuitos joyas del calibre de **«Virtua Fighter 2»**, **«Sega Rally»** o **«Manx TT»**. De esta forma, la compañía nipona ha empezado ya a venderle los derechos a otras firmas para que programen juegos destinados a este soporte. Las primeras en aceptar el reto han sido **Tecmo** y **Jaleco**.

«Death or Alive». **Tecmo** se ha embarcado en un juego de lucha llamado **«Dead or Alive»**, un programa muy en la línea de la serie **«Virtua Fighter»**, aunque con muchos detalles originales. Por ejemplo, destacan las complejas técnicas de lucha que tendremoas que emplear, -en las que las llaves de judo o lucha libre son constantes-, o la curiosa división de los escenarios en zonas que provoca que los golpes sean más o menos efectivos dependiendo del lugar en el que se encuentren los personajes.



Super GT 24 h


Dead or Alive

Todos los movimientos de los luchadores han sido realizados mediante innovadoras técnicas de captura de imágenes, trabajo que se ha realizado con la participación de la compañía **Japan Action Club**, especialistas en el rodaje de escenas de acción que han aparecido en numerosas películas japonesas.

El juego también incluye otra curiosa novedad, el **"muscle simulation system"**, mediante el cual los músculos de los personajes cambian de forma dependiendo de la tensión que se respire en el combate y para lo cual se ha recurrido a sorprendentes técnicas de **morphing.**

«Super GT 24H». Por su parte, **Jaleco** ha preferido un simulador de coches para su primera experiencia con el Model 2. Se trata de **«Super GT 24h»**, y sus propios creadores afirman que será el competidor natural de **«Ridge Racer»** de **Namco.** De este título apenas se conocen más detalles, pero por las pantallas que hemos conseguido, promete ser un simulador impresionante.

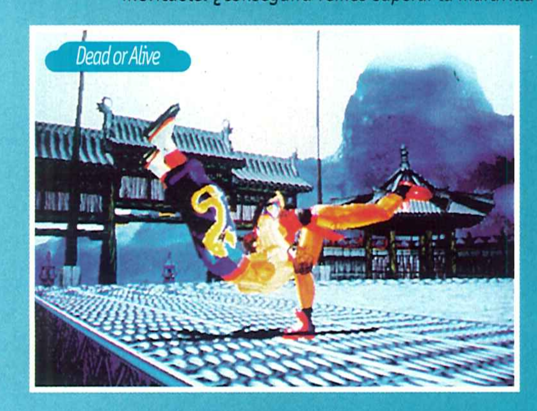
Por último diremos que también está confirmada la participación de **Data East** en esta nueva aventura con el **Model 2**. Como veis, en cuanto ha surgido la oferta, no le han faltado pretendientes a **Sega...**



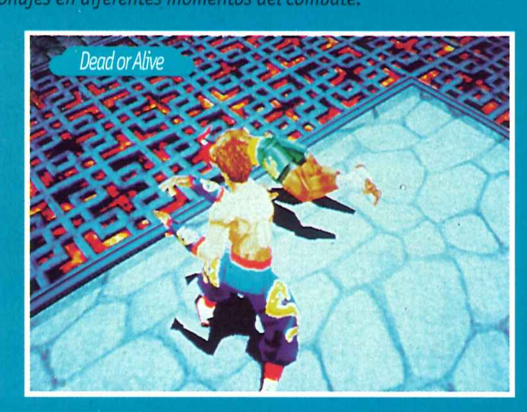


«Dead or Alive» continuará la línea marcada por la serie «Virtua Fighter». El diseño de los personajes y escenarios no deja lugar a dudas en este sentido. Pero la pregunta se hace inevitable: ¿conseguirá Temco superar la maravilla creada por Sega?

Tecmo incluirá muchas novedades en su primer juego para el Model 2, como es el caso del espectacular efecto de morphing que cambiará la forma y el volumen de los músculos de los personajes en diferentes momentos del combate.







Tecmo y Jaleco ya tienen casi listos sus primeros juegos para el Model 2: «Death or Alive» y «Super GT 24H»







La estética de «Super Gt 24h» recuerda notablemente a la serie «Ridge Racer». Tal vez Sega ha aconsejado a Jaleco que no estaría mal que le saliera un buen competidor al juego estrella de sus rivales de Namco. «Sega Rally» parece que va a seguir "intocable" por algún tiempo.

NiGHTS

¿Es éste el sucesor de Sonic?

Formato: Saturn Compañía: Sega

El apoyo ofrecido en los últimos años por parte de **Sega** hacia **Mizuguchi** y sus muchachos de **AM#3**, parece que no le estaba sentando demasiado bien a **Yuji Naka**, creador del personaje más carismático de la compañía nipona hasta la fecha: el puercoespín azul **Sonic**.

Pero parece que esta situación ha cambiado por completo, pues el genial **Mr. Naka** va a salir pronto del ostracismo al que había sido "condenado" en los últimos años. La noticia es que **Sega** ha puesto en sus manos una importante cantidad de recursos técnicos y humanos para que asuma uno de los proyectos más importantes de su historia: diseñar al posible predecesor -o sucesor-, de **Sonic** en **Saturn**.

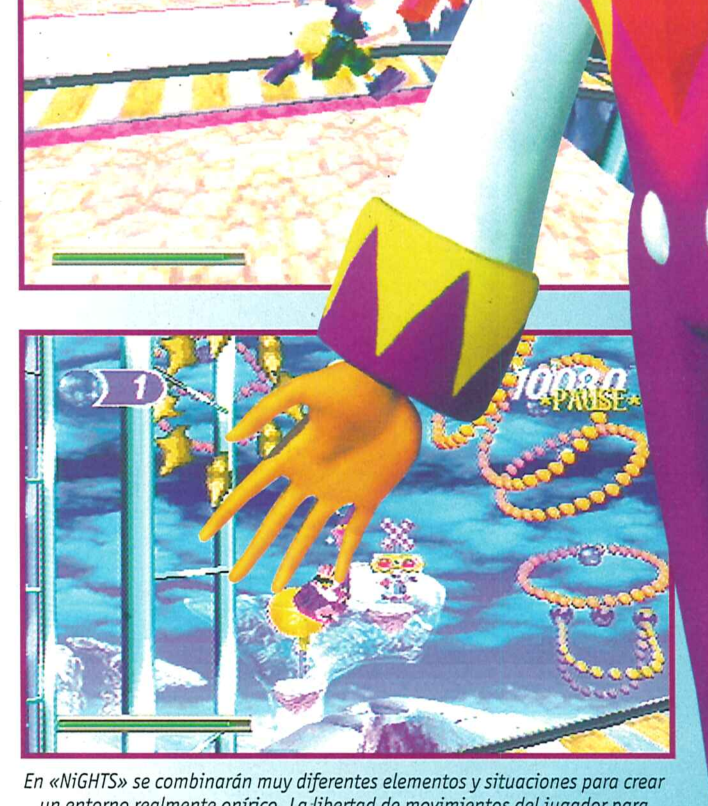
El tema aún no está muy claro, pero al parecer lo que **Sega** pretende con este título es hacer una especie de experimento para ver cómo será acogida la aparición de **Sonic** en su **32 bits.** **«NiGHTS»** -el nombre completo es «NiGHTS into dreams...»-, será algo así como una versión tridimensional de los clásicos juegos de **Sonic** y protagonizado por un personaje de un "look" similar, lo que servirá como referencia para calcular el éxito que podría alcanzar el puercoespín azul en la Nueva Generación.

Lo que está aún por confirmar es la cuándo aparecerá el auténtico **Sonic** en **Saturn**, pero lo que sí se sabe ya como algo seguro es que **Sega** tiene la intención de lanzar **«NiGHTS»** lo antes posible en Japón para convertirlo en el competidor del también tridimensional **«Mario 64»,** que como sabéis será uno de los primeros juegos que aparecerán para **Nintendo 64.**

En cualquier caso, ya hemos tenido la oportunidad de probar dos fases de este juego, por lo que podemos aseguraros que **«NiGHTS»** aprovechará al máximo las tres dimensiones, invitándonos a movernos por los tres planos del espacio de una manera totalmente realista, tanto que jugar con un pad normal no resultará nada fácil y **Sega** está pensando en la posibilidad de desarrollar un joystick especial que nos permita desplazarnos con mayor comodidad.

El juego se desarrollará en los sueños de dos jóvenes, **Elliot** y **Claris**, y mientras juguemos con sus formas humanas iremos andando por el suelo, pero cuando recojamos los poderes suficientes nos transformaremos en **Nights** y entonces podremos volar con libertad absoluta.

Bueno, no queremos seguir poniéndoos los dientes largos porque en cualquier caso para poder disfrutar de este juego en España tendremos que esperar hasta octubre o noviembre. Y la espera podría resultaros demasiado larga.



En «NiGHTS» se combinarán muy diferentes elementos y situaciones para crear un entorno realmente onírico. La libertad de movimientos del jugador para sumergirse en estos fabulosos mundos será total, especialmente cuando nos convirtamos en Nights y podamos volar por todos los escenarios.



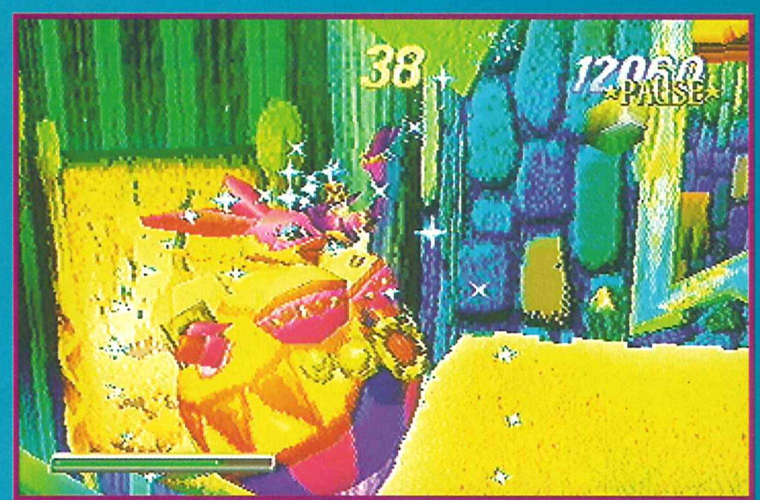


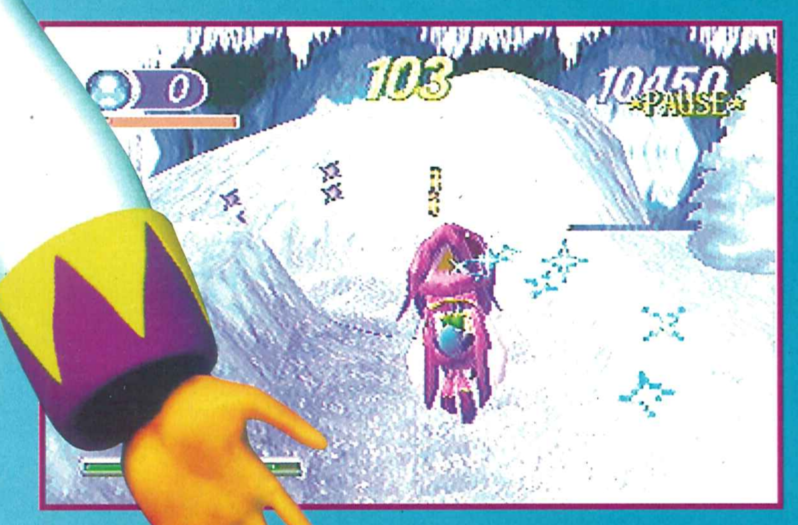


Con «NiGHTS» disfrutaremos de un entorno realmente tridimensional que nos permitirá desplazarnos en tantos planos que se hará casi imprescindible el uso de un stick especial.









Este personaje de aspecto andrógino esta llamado a convertirse en el sustituto de Sonic en SegaSaturn.











De momento no hay más que dos fases de juego terminadas, pero nos sirven para hacernos una idea de las posibilidades, gráficas y jugables de este sorprendente compacto de Sega.

Prepárate para marcar el gol de tu vida

Pero cómo, ¿que todavía no tienes ningún simulador de fútbol? ¿o es que estás jugando aún con aquel que te regalaron por tu Primera Comunión? No importa, aquí estamos nosotros para solucionarte el problema. Para empezar, te mostramos todos los juegos de fútbol que están disponibles para las principales consolas y de regalo, te adelantamos los que llegarán en breve con motivo de la próxima Eurocopa y las Olimpiadas del Atlanta.

Game Boy

La portátil de Nintendo no ha tenido mucha suerte en lo que a simuladores de fútbol se refiere. Y es que meter un campo tan grande en una consola tan pequeña debe resultar toda una hazaña. Las excepciones a la regla son «FIFA Soccer» y «Soccer», pero el resto de los títulos aparecidos para esta portátil son prácticamente injugables.

•FIFA 96

Compañía: THQ Comentado en HC Nº 50 Precio: 6.490 ptas.

Sin duda, el juego definitivo para la portátil de Nintendo. Todos los defectos de simuladores anteriores quedan aquí totalmente solventados, tanto en lo que se refiere a la resolución de los jugadores como a la propia jugabilidad. Aunque parezca mentira, este juego cuenta con el mismo repertorio de equipos que las versiones de 16 bit, es decir 12 ligas de otros tantos países, aunque sin los nombres reales de los jugadores. Aunque la velocidad del juego es algo lenta, su desarrollo mantiene el interés en todo momento y las posibilidades son infinitas, pudiendo realizar cualquier tipo de jugada.

RECOMENDADO: Para todos los que les guste el buen fútbol. El simulador imprescindible para los usuarios de Game Boy.

PUNTUACIÓN: 87%.

•SOCCER

Compañía: Elite Comentado en HC Nº 40 Precio: 5.490 pts.



La aparición de este «Soccer» hace ya casi año y medio supuso toda una sorpresa. A pesar de su "antigüedad" sigue siendo uno de los mejores simuladores para Game Boy, ofreciendo una jugabilidad más que aceptable y un repertorio de opciones de lujo: 24 selecciones con los nombres reales de los jugadores y la posibilidad de jugar ligas o torneos. Este juego es la versión portátil del famoso «Striker» para Super Nintendo.

RECOMENDADO: Para los amantes del fútbol sencillo y divertido que no busquen excesivas complicaciones.

PUNTUACIÓN: 81%.

¿QUÉ JUEGO DE FÚTBOL COMPRAR?

PlayStation

La consola de Sony puede jactarse de ofrecer la oferta más amplia y variada del momento. Su potencial técnico ha permitido que las compañías hayan podido introducir nuevas y espectaculares fórmulas gráficas, así como unos efectos de sonido tan reales que consiguen transportarnos a estadios de fútbol casi auténticos.



•GOAL STORM

Compañía: Konami **Comentado en HC Nº 53** **Precio: 5.990 pts.**

Versión para PlayStation del aclamado «International Superstar Soccer» de Super Nintendo. Su apuesta está más enfocada hacia la diversión y el espectáculo, -con un control sencillísimo-, que hacia la simulación. Las enormes figuras poligonales son su mayor virtud, y el desarrollo algo monótono y el escaso repertorio de opciones, modos de juego y equipos, sus mayores defectos. Resulta divertido, pero le faltan elementos para estar entre los mejores.

RECOMENDADO: Para aquellos que no sean grandes fanáticos del fútbol, pero quieran pasar un rato entretenido.

PUNTUACIÓN: 85%

•ADIDAS POWER SOCCER

Compañía: Psygnosis **Comentado en HC Nº 56** **Precio: 91%.**



Sin duda uno de los valores más seguros de PlayStation. Un juego espectacular, divertido y real, capaz de agradar a cualquier tipo de jugador. El apartado gráfico es impresionante, -especialmente la animación de los jugadores-, y su velocidad muy ajustada, ofreciendo, además, todo tipo de posibilidades en el juego. Sólo el hecho de disponer exclusivamente de las ligas inglesa, francesa y alemana (sin los nombres reales), y el a veces limitado campo visual en pantalla le impiden auparse en lo más alto del fútbol doméstico. Su repertorio de opciones es correcto, sin alardes, y cuenta con torneos y ligas para disputar.

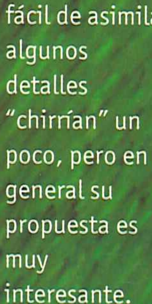
RECOMENDADO: Para todo tipo de público, tanto a los que les guste la simulación como los que quieran diversión sin más. Pero, eso, sí, que no sean muy exigentes con el plantel de equipos y jugadores.

PUNTUACIÓN: 91%

•ACTUA SOCCER.

Compañía: Gremlin **Comentado en HC Nº 55** **Precio: 6.990 pts.**

Estamos ante uno de los programas más elaborados del momento, que se decanta claramente por la simulación en su concepto del juego, pero que a la vez ofrece un control sencillo y fácil de asimilar. Quizá algunos detalles "chirrían" un poco, pero en general su propuesta es muy interesante.





Los polígonos se lucen en el movimiento de los jugadores y el diseño del campo, aunque los efectos de sonido no alcanzan el mismo nivel. Nos encontramos con 44 selecciones con los jugadores reales que participaron en el pasado mundial, y hasta los árbitros internacionales más conocidos. Se pueden jugar ligas, torneos y practicar en solitario cualquier tipo de jugada. Su repertorio de opciones cumple sin problemas.

Recomendado: Una opción importante en el campo de la simulación. Requiere tiempo hacerse con él, pero puede gustar mucho a jugadores ansiosos de nuevas experiencias.

PUNTUACIÓN: 91%.

STRIKER 96.

Compañía: Warner **No Comentado** **Precio: 8.990 pts.**



Un juego distinto, original, que tiene poco que ver con todos sus rivales de PlayStation. Su concepto del fútbol no esta muy próximo a la realidad, ya que el juego se desarrolla de forma vertiginosa con constantes jugadas en las dos áreas y un movimiento del balón un tanto extraño, aunque resulta tan divertido como el que más. Eso sí, cuesta un poco hacerse con el control de los jugadores, ya que los cuatro botones habilitados tienen diversas funciones, lo que puede volver locos a los más torpes y deleitar a los más hábiles.

Por otro lado, cuenta con un correcto repertorio de opciones y varios modos de juego, entre los que se incluye hasta el fútbol sala.

Tal vez despierte cierto recelo entre los fans de clásicos como «Fifa Soccer» o «ISS», pero sorprenderá a los nostálgicos que sigan disfrutando con programas como «Kick off» o «Dino Dini´s».

RECOMENDADO: Para los que busquen la diversión directa que ofrecen los juegos poco ajustados a la realidad y que quieren ofrecer ante todo espectáculo.

PUNTUACIÓN: 88%



•FIFA 96.

Compañía: Electronic Arts **Comentado en HC Nº 52**
Precio : 8.990 pts.



Se trata del juego de fútbol que mejor ha sabido recoger el espíritu de este deporte. El simulador por excelencia, rechazado por algunos por su aparente complejidad, y admirado por casi todos por acercase a la realidad más que ningún otro. Un juego difícil al principio y apasionante después. Su apartado gráfico presenta jugadores prerenderizados y un entorno 3-D fantástico, en el que se pueden elegir hasta 7 cámaras diferentes.

Cuenta con 12 ligas internacionales, con sus equipos y jugadores reales, más un amplio repertorio de selecciones nacionales. Ofrece ligas, torneos, playoffs, un completísimo menú de opciones y destaca la voz de un comentarista que cita hasta el nombre del jugador que lleva el balón.

RECOMENDADO: Para los aficionados más apasionados del deporte rey y para aquellos que se atrevan con grandes retos ante la recompensa de descubrir un grandísimo juego de fútbol. Abstenerse los que huyan de las complicaciones.

PUNTUACIÓN: 96%

LA DURA PUGNA POR ALCANZAR EL LIDERAZGO

Siempre que acontece alguna competición importante en el mundo del fútbol -mundiales, eurocopas...- las compañías más importantes lanzan sus correspondientes juegos con el fin de aprovechar el "tirón" y hacerse con un buen puñado de ventas. Las pugnas siempre son enconadas, pero hubo una no hace mucho tiempo que se llevó la palma. Corría la primavera del 94, -pocos meses antes del mundial de USA-, y dos títulos para 16 bits se destacaron del resto por su indiscutible calidad y el prestigio de las compañías que los crearon. Fueron «FIFA Soccer» de Electronic Arts y «World Cup USA 94» de U.S Gold -con licencia oficial incluída-. La batalla fue muy dura y ambos partieron con las mismas posibilidades de conseguir el triunfo. Finalmente fue «FIFA Soccer» el que se llevó el gato al agua, con un mayor éxito de crítica y ventas, pero aquella pugna pasará a los anales de la historia de los videojuegos.

Ahora en las 32 bits se plantea una nueva batalla. «FIFA 96», -con sus dos versiones para PlayStation y Saturn-, será nuevamente el rival a batir, lo que intentarán con todas sus fuerzas «Olympic Soccer» (también para los dos formatos) realizado por U.S.Gold, y «Adidas Power Soccer» (Psygnosis) y «Euro 96» (Sega), para PlayStation y Saturn respectivamente. ¿Quién ganará en esta ocasión la contienda?

SegaSaturn

La oferta futbolística para la máquina de Sega no es tan variada como la de su rival, aunque quienes quieran encontrar buen fútbol, lo hallarán. Curiosamente, Saturn se estrenó con un programa de este género «Victory Goal», que además fue uno de los primeros en hacer uso de los polígonos. Ahora hay dos buenos juegos para esta consola, pero la última palabra la tienen dos de los futuros lanzamientos: «Euro 96» y «Olympic Soccer».

•INTERNATIONAL VICTORY GOAL

Compañía: Sega **Comentado en HC Nº 43** **Precio: 4.990 pts.**



Sega inauguró el fútbol en 32 bit con este programa revolucionario en su momento (por la utilización de formas poligonales) y que se decanta descaradamente por un estilo arcade, lejos de toda complicación tanto en su desarrollo como en el control del juego. Es un fútbol fácil, muy divertido y espectacular, aunque no está demasiado cerca del fútbol real. Ni siquiera el repertorio de opciones plantea complicaciones. Su mayor defecto reside en la presentación de tan sólo 12 selecciones nacionales (con nombres ficticios), un plantel demasiado escaso teniendo en cuenta la oferta sus rivales. Por contra, como casi todos los demás, ofrece la posibilidad de jugar ligas, torneos y partidos amistosos. Sus cuatro cámaras, con tres planos de zoom que se pueden variar durante el juego, se sobran para que el jugador pueda disponer de la mejor perspectiva en cada momento.

RECOMENDADO: Para jugadores que gusten del arcade más puro, sencillo, atractivo y no por ello poco espectacular. Mejor si no les importa el número de equipos y los jugadores de que disponen.

PUNTUACIÓN: 90%.

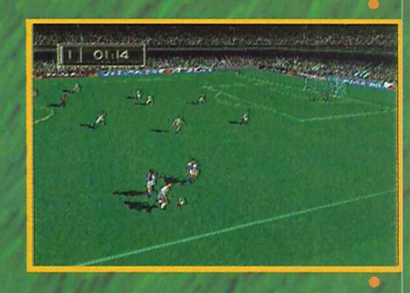
•FIFA 96

Compañía: EA. **Comentado en HC Nº 53** **Precio: 8.990 pts.**



Al igual que la versión de PS-X, se trata de un simulador brutal con todos los alicientes de fútbol real combinado con el espectáculo más excitante, aunque requiere cierto tiempo hacerse con el desarrollo del juego.

En su tarjeta de presentación encontramos multitud de opciones, varios modos de juego, plantillas reales de más de 200 equipos y un nivel técnico de lujo.



RECOMENDADO: Para los que busquen fútbol de verdad, con todo lo que se le puede pedir a este deporte, y no se asusten ante su desarrollo algo complejo.

PUNTUACIÓN: 96%

Super Nintendo

Por esta consola han pasado multitud de juegos de fútbol, pero es muy difícil que podáis encontrar en las tiendas otro que no sea uno de estos cuatro de los que os hablamos a continuación. En cualquier caso, estos títulos resultan más que suficientes como para dejar satisfecho a todo tipo de usuarios, ya sean de los que buscan la simulación pura o de los que se decantan por la sencillez del arcade.

•INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Compañía: Konami Comentado en HC Nº 42 Precio: 6.990 pts.



Konami sorprendió a todo el mundo hace poco más de un año con el lanzamiento de este programa que combina con astucia la simulación y el arcade.
Por un lado, presenta todo tipo de posibilidades de juego gracias a la utilización de los ocho botones del pad, pero, en contra de lo que pudiera parecer, resulta bastante fácil de controlar. También posee un repertorio de opciones muy completo, aunque la ausencia de clubs y de nombres reales de los jugadores le hacen perder algunos puntos. En conjunto es un juego sensacional.

RECOMENDADO: Para todo tipo de jugadores, ya que su equilibrio entre arcade y simulador le convierte en un juego ideal para todos los públicos. Eso sí, tienen que saber perdonarle sus pequeñas ausencias, sobre todo en lo que se refiera a la ausencia de ligas o campeonatos largos.

PUNTUACIÓN: 92%.

•INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE

Compañía: Konami Comentado en HC Nº 51 Precio: 12.990 pts.



Se trata de una segunda entrega de «International SuperStar Soccer» que intenta tapar algunos huecos que había en el programa original. Se aumenta considerablemente el número de opciones y de selecciones nacionales (aunque continúan los nombres ficticios de los jugadores) y se incluyen nuevos detalles en el juego para aumentar el realismo, como la aparición del cuarto árbitro o las protestas de los jugadores. Gráficamente presenta un aspecto muy similar al de su predecesor, aunque los jugadores cuentan con nuevos cuadros de animación. El estilo de juego sigue siendo igual de atractivo y la espectacularidad que envolvía a todos los partidos se mantiene intacta.

RECOMENDADO: Para los que no se decidieron a hacerse con la primera parte y busquen diversión, fútbol y espectáculo a partes iguales.

PUNTUACIÓN: 95%.

•SOCCER SHOOTOUT

Compañía: Capcom Comentado en HC Nº 45
Precio: 9.990 pts.

La especialidad de Capcom no es precisamente el fútbol, lo que quedó bien patente con este lanzamiento. Se trata de un juego atractivo a primera vista, con unos gráficos aparentes en los que destacan las animaciones de los jugadores. Sin embargo, el desarrollo del juego es demasiado lento y la pantalla no siempre nos ofrece la mejor perspectiva, con lo que la jugabilidad queda seriamente dañada. Además, la ausencia de unas opciones competentes y la inclusión de tan solo 12 selecciones nacionales, tampoco ayudan en exceso. Por contra, la opción del fútbol "indoor" y la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneamente sí resultan dos detalles muy atractivos. De todos modos, a pesar de nos ser un mal juego, se sitúa bastante por detrás de los grandes de esta consola.

RECOMENDADO: Para coleccionistas o para quien sea capaz de disfrutar con cualquier juego que tenga un balon de por medio.

PUNTUACIÓN: 84%.





•FIFA 96

Compañía: EA. Comentado en HC Nº 50
Precio: 9.990 pts.

La última versión de «Fifa Soccer» para 16 bit volvió a dejar boquiabiertos a todos los usuarios, algo que se puede comprobar fácilmente echando un vistazo a las cifras de ventas que este título ha alcanzado en todo el mundo. Y es que este mito viviente del fútbol simulado se presentó a finales del 95 repleto de novedades y sorpresas. De momento, nos encontramos con todos los equipos de las 12 ligas de otros tantos países con los nombres reales de los jugadores, más un puñado de selecciones nacionales. El ya de por sí completo repertorio de opciones de la anterior versión se presenta actualizado y mejorado en todos sus apartados, y se incluyen posibilidades como el modo entrenamiento, organización de ligas y copas, jugadas ensayadas en las faltas al borde del área o repetición de la jugada desde diversos ángulos. El concepto de juego sigue siendo el que le hizo tan famoso: simulación total que requiere cierta práctica hasta sacarle todo el jugo posible al cartucho. La perspectiva isométrica vuelve a demostrar su valía, y sólo algún que otro fallo en el scroll le resta un poco de mérito a todo su apartado técnico.

Un programa completísimo que lleva la simulación a sus máximas consecuencias.

RECOMENDADO: Para los futboleros de pro que gusten de la simulación más pura sin importarles que tarden un tiempo en hacerse con el sistema de juego.

PUNTUACIÓN: 93%.

Game Gear

•FIFA 96

Compañía: EA Comentado en HC Nº 50
Precio: 6.990 pts.



La versión de Fifa de Game Gear también salió bien parada, gracias en parte a su capacidad para ofrecer unos gráficos muy aparentes a pesar de su reducido tamaño. Sin embargo hay que reseñar que el juego contiene algunos fallos técnicos, como los problemas con el "scroll" o los molestos parpadeos. De todos modos, sigue siendo un "Fifa" con todas las de la ley, y eso significa simulación de alto nivel, innumerables opciones y multitud de equipos a elegir.

RECOMENDADO: Para los que busquen un buen juego de fútbol. No encontrarán otra opción mejor.

PUNTUACIÓN: 85%.

Aunque Game Gear ha tenido más suerte que su rival portátil en cuanto a juegos de fútbol se refiere, tampoco puede alardear de un gran repertorio. A pesar de contar con versiones de clásicos como «Sensible Soccer» o «Super Kick off», tan sólo merece la pena, además del consabido «FIFA 96», un título llamado «Tengen World Cup Soccer», aunque va a ser difícil que podáis encontrarlo.

NINTENDO 64 YA ESTÁ ENTRENANDO.

Por supuesto, no pensaríais que la nueva consola de Nintendo se va a quedar sin jugar al fútbol. Aunque no son precisamente los títulos de los que más se está hablando, ya están confirmados dos juegos que tendrán al deporte rey como protagonista.

El primero parece inevitable: será **«Fifa Soccer 97»**, una nueva versión de sensacional título de Electronic Arts mejorada y actualizada que promete convertirse en uno de los juegos más potentes para el próximo año.

El otro no va a llegar de nuevas a la Gran N, ya que ha demostrado de sobra sus virtudes en Super Nintendo. Se trata de **«International Superstar Soccer»**, el fantástico arcade de Konami en una versión especial para N64. Para empezar a "tocar bola" no está nada mal ¿verdad?

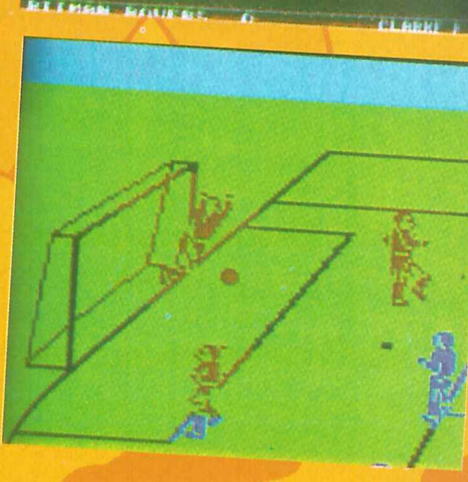
PARECE QUE FUE AYER...

Las nuevas consolas nos están acostumbrando a ver enormes jugadores poligonales moviéndose con un gran realismo sobre impresionantes estadios virtuales. Pero no siempre ha sido así.

No hace tanto tiempo, allá por el año 85, un programa para el mítico Spectrum llamado «Match Day» creado por la compañía británica Ocean arrasaba en las tiendas y ofrecía el "impresionante" aspecto que podéis ver en estas pantallas.

Podríamos contaros muchas cosas sobre aquella joya, pero lo mejor es que leáis un estracto del comentario del redactor de la añorada revista MicroHobby que tuvo el honor de valorarlo hace unos 10 años" *"... incorpora sustanciosas mejoras como la posibilidad de elegir el color de los jugadores y el campo, la sensación de perspectiva y tridimensionalidad que se ha logrado, y el hecho de que nos permita pasar el balón a ras del suelo, elevarlo, darle con la cabeza y manejar al portero. Incluso la pelota puede rebotar en el larguero o en los postes...".*





Y es que los tiempos adelantan que es una barbaridad...

Mega Drive

También esta consola cuenta con una larguísima trayectoria en el deporte rey. Desgraciadamente, hoy por hoy sólo hay dos títulos catalogados en nuestro país, pero si lográis encontrar joyas del calibre de «Sensible Soccer» o «Dino Dini's Soccer», no dudéis en haceros con ellas.

•FIFA 96

Compañía: EA Comentado en HC Nº 50 Precio: 8.990 pts.

El cambio del anterior «Fifa» de Mega Drive con respecto a esta última versión no fue tan espectacular como en Super Nintendo (hay que tener en cuenta que en Mega Drive hubo un «Fifa 95» ya con ligas nacionales) pero les salió un juego de fútbol tan completo que volvió a convertirse en otro exitazo. De hecho, hay que decir que esta versión de MD le salió a EA más redonda que la de SN.

Se incluyeron por primera vez en la serie los nombres reales de los jugadores, además de presentar un mejor acabado gráfico (sin los problemillas con el scroll), y contar con algunas opciones más, como la posibilidad de crear equipos o variar las cualidades de los jugadores, sin contar con las de ensayar las faltas, las espectaculares repeticiones o las nuevas animaciones de los jugadores. Un simulador espléndido que se convierte en el mejor juego de fútbol para esta consola.

RECOMENDADO: Para los que quieran trasladar el fútbol real a su consola, con todo su espectáculo, su emoción, y, también sus complicaciones.

PUNTUACIÓN: 94%.









•WORLD CUP USA 94

Compañía: U.S. Gold Comentado en HC Nº 33 Precio: 6.990 pts.

El juego oficial del Mundial 94 tuvo la desgracia de tener que competir en su día con el todopoderoso «FIFA Soccer». Sin embargo, hay que reconocer que se trata de un juego muy interesante que recupera el estilo clásico marcado por una obra maestra como «Sensible Soccer», en el que la jugabilidad más rabiosa se impone a los aspectos técnicos.

«WCU» propone un juego rápido, adictivo, en el que es posible jugar con un solo botón, sin que ello impida que se puedan realizar todo tipo de jugadas. Lógicamente, en el juego sólo encontramos selecciones nacionales (sin los nombres reales de los jugadores), con posibilidad de disputar torneos o la mismísima Copa del Mundo con los equipos que tomaron parte en aquella ocasión, pero por contra su repertorio de opciones es el más completo jamás visto, incluyendo hasta 15 esquemas tácticos diferentes y todo tipo de facilidades para configurar el juego a medida del usuario.

RECOMENDADO: Para todos los que busquen diversión antes que nada, incluso aunque no les guste el fútbol real. Un programa del que ningún tipo de jugador saldrá decepcionado.

PUNTUACIÓN: 93%.

LOS JUEGOS DE FÚTBOL, SIEMPRE ENTRE LOS MAS VENDIDOS. Y «FIFA 96», EN LA CUMBRE.

Los simuladores de fútbol son toda una garantía de ventas para las compañías, -al menos los buenos-, y en Europa los títulos más importantes del género siempre alcanzan las primeras posiciones en las listas de éxitos, tanto en consola como en PC.

En España, el primer «Fifa Soccer» para Mega Drive superó las 40.000 copias, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de la historia de las consolas en nuestro país.También el primer «Fifa» para Super NES alcanzó unas cifras notables, superando a todos los juegos de fútbol aparecidos para esta consola.

En cuanto a la última versión de esta serie, «Fifa 96», ha colocado nada menos que 130.000 unidades en España, contando, eso sí, con todos los formatos.

Y para que veáis que este fenómeno se repite en toda Europa, aquí tenéis dos listas correspondientes a los juegos más vendidos en Gran Bretaña en los meses de Enero y Marzo. Los datos hablan por sí solos.

WEEK ENDING JANUARY 20TH 1996

CARTRIDGE TOP 20

This Week	Last Week	Title/Label	Formats
1	1	FIFA Soccer 96 – Electronic Arts/THQ	Mega Drive, SNES, Game Boy, 32X
2	2	Donkey Kong Country 2 – Nintendo	SNES
3	3	Yoshi's Island – Nintendo	SNES
4	6	Sonic & Knuckles – Sega	Mega Drive
5	5	Killer Instinct – Nintendo	Game Boy, SNES
6	4	Premier Manager – Sega	Mega Drive
7	7	Mickey Mania – Sony	Mega Drive, SNES
8	8	Micro Machines 96 – Codemasters	Mega Drive
9	13	Street Racer – Ubi Soft	Mega Drive, SNES
10	9	Donkey Kong Land – Nintendo	Game Boy
11	11	PGA Tour Golf 96 – Electronic Arts/THQ	Mega Drive, Game Boy

COMPACT DISC TOP 20

This Week	Last Week	Title/Label	Formats
1	1	FIFA Soccer 96 – Electronic Arts	PC CD-ROM, PlayStation, Saturn
2	2	Worms – Ocean/Team 17	CD32, PC CD ROM, PlayStation
3	4	Encarta 96 – Microsoft	PC CD-ROM
4	9	Command & Conquer – Virgin	PC CD-ROM
5	8	Firestorm:Thunderhawk 2 – Core Design	Saturn, PlayStation, PC CD-ROM
6	5	Doom – GT Interactive/Art Data	3DO, PlayStation
7	6	Destruction Derby – Sony Interactive	PC CD-ROM, PlayStation
8	10	Rebel Assault 2 – Lucas Arts/Virgin	PC CD-ROM, Mac CD
9	7	Screamer – Virgin	PC CD ROM
10	3	Virtua Fighter 2 – Sega	Saturn
11	11	PGA Tour Golf 96 – Electronic Arts	PC CD-ROM, PlayStation, 3DO

WEEK ENDING MARCH 16TH 1996

CARTRIDGE TOP 20

This Week	Last Week	Title/Label	Formats
1	1	FIFA Soccer 96 – Electronic Arts/THQ	Mega Drive, SNES, Game Boy, Game Gear
2	2	Sonic & Knuckles – Sega	Mega Drive
3	3	Sonic the Hedgehog 2 – Sega	Game Gear, Master System, Mega Drive
4	5	Killer Instinct – Nintendo	Game Boy, SNES
5	4	Donkey Kong Country 2 – Nintendo	SNES
6	6	Tazmania: Mars – Sega	Mega Drive, Game Gear
7	8	Mickey Mania – Sony	Mega Drive, SNES
8	9	Yoshi's Island – Nintendo	SNES
9	7	Primal Rage – Time Warner	Game Boy, Game Gear, Mega Drive, SNES
10	12	Micro Machines 2 – Codemasters/Ocean	Game Boy, Game Gear, Mega Drive, SNES
11	11	Donkey Kong Land – Nintendo	Game Boy

COMPACT DISC TOP 20

This Week	Last Week	Title/Label	Formats
1	1	Actua Soccer – Gremlin Interactive	PlayStation, PC CD-ROM
2 (NEW)	—	Total NBA 96 – Sony Computer Entertainment	PlayStation
3	2	C & C: Covert Ops – Virgin	PC CD-ROM
4	3	Command & Conquer – Virgin	PC CD-ROM
5	6	FIFA Soccer 96 – Electronic Arts	PC CD ROM, PlayStation, Saturn
6	5	Encarta 96 – Microsoft	PC CD ROM, Mac CD
7	4	Worms – Ocean/Team 17	CD32, PC CD ROM, PlayStation, Saturn
8	23	D – Acclaim	PC CD ROM, PlayStation, Saturn
9	7	Destruction Derby – Psygnosis	PC CD ROM, PlayStation
10 (NEW)	—	Road Rash – Electronic Arts	PlayStation, 3DO
11 (NEW)	—	Duke Nukem 3D Demo – US Gold	PC CD-ROM

Olympic Soccer





El fútbol que veremos en Atlanta 96

U.S. Gold ha decidido pasar de largo de la próxima Eurocopa y centrarse en un acontecimento más universal, las Olimpiadas. Con la licencia oficial en la mano, -algo habitual en esta compañía-, prepara un juego de fútbol olímpico, un proyecto ambicioso que pretende hacer frente a la dura competencia que este género está comenzando a presentar en PlayStation y en Saturn.





En «Olympic Soccer» podremos optar por varias perspectivas, en las que incluso se nos permitirá variar el ángulo de la cámara. Cualquier jugador tendrá muy fácil encontrar su punto de vista ideal.

No le pillan de nuevas las licencias de fútbol a **U.S. Gold.** De hecho hace un par de años lanzó **«World Cup USA 94»**, el juego oficial del mundial de Estados Unidos. Sin embargo, el legendario grupo de programación **Tiertex** ha dejado paso para esta ocasión a los chicos de **Silicon Dreams**, un equipo mucho más experimentado en esto de las nuevas tecnologías.

«Olympic Soccer» es un programa que apostará por la sencillez en el control y el manejo de los jugadores, al estilo de **«Sensible Soccer»**, -un clásico en el que los propios programadores dicen haberse inspirado-, pero incluyendo un montón de nuevas posibilidades, de forma que el fútbol que podamos practicar en nuestras **Saturn** o **PlayStation** se parezca lo más posible a la realidad. De hecho, el afán de los programadores por completar un desarrollo lo más realista posible les ha llevado a incluir detalles tan interesante como que el balón no vaya pegado a los pies de los jugadores, que los pases no siempre alcancen su destino o que los delanteros puedan fallar un remate claro a puerta vacía... ¡cosas del fútbol!

En cuanto al control del juego, podremos ejecutar cualquier tipo de jugada haciendo uso de tan solo tres botones , aunque eso sí, será necesario un poco de práctica ya que **"jugar"** resultará muy fácil, pero **"jugar bien"** requerirá algo más de esfuerzo por nuestra parte.

Lógicamente, tampoco faltarán otros elementos ya casi habituales en los últimos lanzamientos balompédicos, como son la aparición de **un narrador** que comente las incidencias del juego (no está decidido si habrá uno para cada país), impresionantes **efectos de sonido,** (recogidos de un partido internacional entre Inglaterra y Holanda), o la influencia en el desarrollo de los encuentros de las diferentes **condiciones meteorológicas.**

También se podrá disfrutar de un buen número de perspectivas, ya que cada una de las seis cámaras disponibles mostrará tres ángulos distintos, que harán un total de **18 vistas diferentes.**

Como veis, en **Silicon Dreams** parecen no haberse olvidado de un solo detalle, y no es aventurado pensar que estamos ante uno de los juegos de fútbol más potentes que se nos avecinan.









ASÍ COMENZARÁ EL JUEGO.

Los chicos de Silicon Dreams han querido demostrar que también saben hacer una "intro" espectacular, como se está poniendo de moda en la mayoría de los juegos de fútbol de 32 bit. Una vez más, disfrutaremos de una par de minutos de imágenes generadas por estaciones Silicon Graphics mediante herramientas de Softimage. En ellas veremos cómo un chico sale de su casa jugando con un balón, para de pronto teletransportarse a un estadio de fútbol donde demostrará todas sus habilidades futbolísticas. ES el camino hacia la gloria.

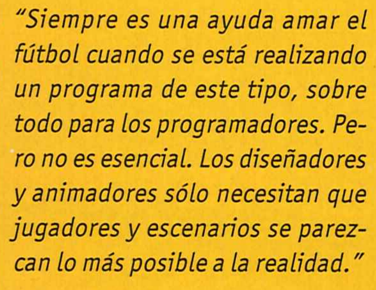
EL "DREAM TEAM" DE «OLYMPIC SOCCER»

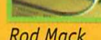


Clare Warne



Rob & Mark





Rod Mack

Aquí tenéis una pequeña representación del equipo de programación Silicon Dreams. Los dos que parecen juntos son los jefes del grupo, el muchacho solitario el programador de PS-X y la bella señorita una de las diseñadoras. Y esto es lo que opinan de su trabajo:

"Un juego de fútbol vive o muere en su jugabilidad. Puedes tener los mejores gráficos y el mejor sonido, pero si la jugabilidad es mala, entonces olvídalo. «Olympic Soccer» lo tiene todo»"

"Siempre es una ayuda amar el fútbol cuando se está realizando un programa de este tipo, sobre todo para los programadores. Pero no es esencial. Los diseñadores y animadores sólo necesitan que jugadores y escenarios se parezcan lo más posible a la realidad."

"«Olympic Soccer» es muy divertido para jugar porque siempre sabes que los jugadores responderán automáticamente a tus órdenes desde el pad. Nadie debe preocuparse de que algo escape fuera de su control, algo que no sucede en muchos otros juegos."

"PlayStation se ha convertido en el soporte ideal para nuestro trabajo, gracias a su velocidad, su calidad gráfica y su capacidad para realizar efectos de "Gouraud Shading"."



Las imágenes de la "intro" han sido realizadas utilizando las herramientas de Softimage. Aquí podéis ver un primer boceto de las imágenes finales.

En este compacto se podrán realizar todo tipo de jugadas, sin que por ello tengamos que sufrir un control difícil y complicado. Será un fútbol asequible para todos

Saturn

El fútbol más real

Euro´96

Sega va a apostar muy fuerte de cara a la Eurocopa. No sólo ha realizado una versión mejorada de «Actua Soccer», sino que además la ha confeccionado basándose en el próximo Campeonato de Europa de Inglaterra y hasta ha incluido los comentarios del locutor J. J. Santos. El resultado parece realmente prometedor.

Hasta ahora ningún juego de fútbol había ofrecido comentarios en castellano. **Sega** ha querido ser la primera en llevarse este galardón y para ello se ha hecho con los servicios del famoso presentador de Tele 5, **J.J Santos**, quien ha puesto su voz y sus simpáticos comentarios a todos los partidos de **«Euro´96»**. El resultado será un juego que nos parecerá exactamente igual a una retransmisión televisada.

Pero claro, esta sensacional innovación no tendría sentido sin un gran juego detrás, y **Sega** se ha decidido por apoyarse en el excelente programa de **Gremlin**, **«Actua Soccer»**, lanzado hace un par de meses para **PlayStation**, pero en una versión mejorada y actualizada que, según la propia **Sega,** podría ser considerada como una especie de **«Actua 2».**

De esta forma, los programadores han retocado los gráficos, el sonido y la velocidad, además de confeccionar el juego de cara a la próxima **Eurocopa** de **Inglaterra,** lo cual quiere decir que contará con las 16 selecciones clasificadas para la fase final, con todos sus jugadores reales y con la posibilidad de disputar el torneo con los mismos grupos y en los mismos estadios que indica el calendario oficial.

Para los que no conozcáis el juego original, os adelantaremos que se tratará de un simulador de control un tanto complejo, -en la línea de **«Fifa Soccer»**-, y que se acerca considerablemente a la realidad tanto por su magnífico diseño gráfico, -con jugadores poligonales y seis perspectivas a elegir en cualquier momento del juego-, como por su concepto del fútbol, que requiere bastante práctica para lograr hacerse con él.

Sin duda, será una opción muy a tener en cuenta para los grandes aficionados al fútbol, especialmente para los más puristas.







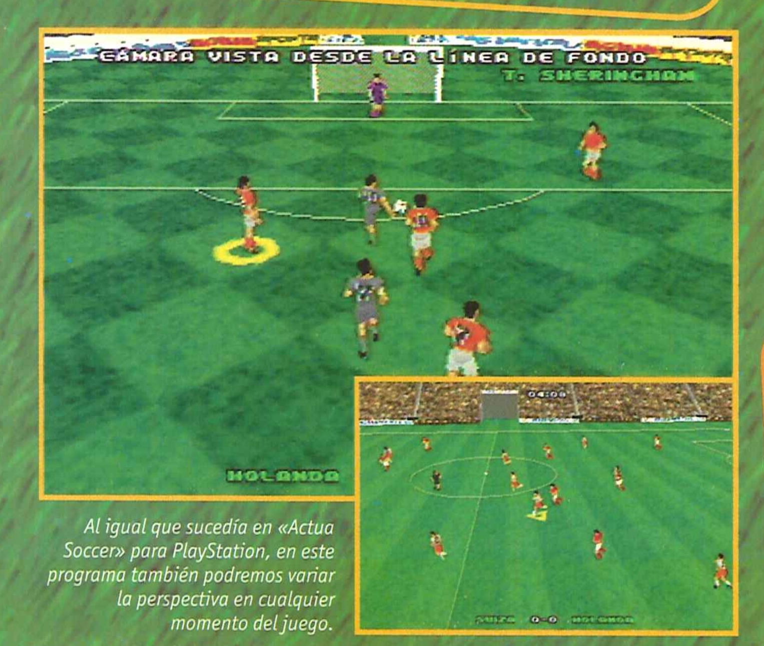
Elige el estadio

Para no perder ni un ápice de realismo, en el juego se incluirán todos los estadios en los que se va a disputar la próxima Eurocopa. En los partidos amistosos podréis escoger a vuestro gusto. ¿Qué os parece Wembley para empezar?



La Eurocopa en casa

La oficialidad de «Euro 96» llega hasta tal punto que podréis disputar la próxima Eurocopa con los mismos grupos y en el mismo orden que se jugará en Inglaterra. Aunque también podréis confeccionar vuestro propio torneo.



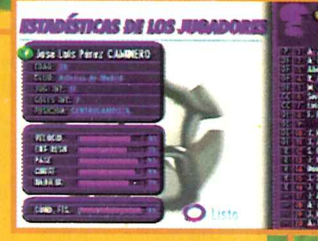
Al igual que sucedía en «Actua Soccer» para PlayStation, en este programa también podremos variar la perspectiva en cualquier momento del juego.



Creando el ambiente

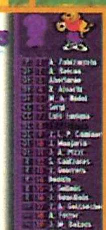
Antes de comenzar los encuentros podremos variar las condiciones meteorológicas, el estado del terreno de juego, todo lo relacionado con el sonido e incluso prescindir de algunas reglas como las faltas, los fueras de juego y las tarjetas. Así podréis crear vuestro ambiente ideal.











Un completo archivo

Además de un gran juego, «Euro 96» será también un completo banco de datos en el que podréis conocer la trayectoria y la historia de cada selección, así como la de todos los jugadores seleccionados. Por supuesto, tampoco faltarán las opciones tácticas necesarias para el entrenador.



No faltarán en este juego las acciones espectaculares, y no será extraño ver golazos como este que veis en la imagen de la izquierda, con taconazo incluido.









¿Sabemos de geometría?

Tranquilos, no se trata de un examen de geometría. Es que Gremlin quiere facilitar la labor del usuario indicándole con estas figuras la predisposición del jugador que está controlando. A saber. **Cuadrado:** centro al área; **estrella:** remate; **círculo:** defensa; **triángulo:** tiro.





International Superstar Soccer Deluxe

Fútbol de lujo para Mega Drive

Aunque el retraso de este título empieza a hacerse desesperante, parece que en breve estará definitivamente a disposición de todos los usuarios de **Mega Drive.** Pero, sin duda, la espera merecerá la pena, pues estamos hablando de uno de los mejores juegos de fútbol para 16 bit (para algunos el mejor), con toda la calidad, las opciones y el espectáculo que desde hace algunos meses viene deleitando a los usuarios de **Super Nintendo.**

«ISS de Luxe» es un programa muy completo, del que es difícil destacar algún elemento, ya que todos rayan a un gran nivel. Desde la calidad técnica, -en la que el tamaño y las animaciones de los jugadores resulta más que aceptable-, hasta su concepción del fútbol, donde vale tanto la espectacularidad y el realismo como la sencillez de manejo, todos los aspectos de este juego satisfarán al jugador más exigente.

Dentro de su repertorio encontraremos hasta 36 selecciones nacionales, con las que se podrán organizar torneos o campeonatos del mundo, aunque al igual que en el original los nombres de los jugadores seguirán siendo ficticios.

Además, los más puristas podrá disfrutar con un extraordinario catálogo de opciones, que incluirá la posibilidad de variar las condiciones del partido, las habilidades de los jugadores, sus indumentarias, las tácticas o la estrategia del equipo.

Y de regalo para esta versión, la impagable opción que permite participar hasta a seis jugadores simultáneamente.





Al igual que en el juego original, en esta versión para Mega Drive podréis hallar un buen puñado de selecciones con las que organizar vuestros propios campeonatos.



Antes de empezar el partido podréis confeccionar las condiciones del partido, incluso haciendo que caiga una molesta nevada sobre el terreno del juego.





Los usuarios de Mega Drive van a poder disfrutar muy pronto de un título que lleva ya algún tiempo disponible para Super Nintendo y del que algunos piensan que es el mejor simulador de fútbol para las consolas de 16 bits.

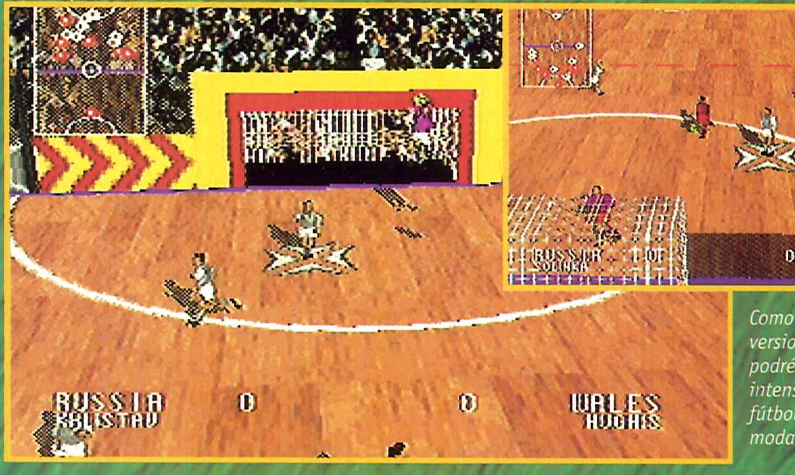
Striker 96

La cara más divertida del fútbol llega a las 32 bits



El cuadro de opciones de«Striker 96», sin presentar un catálogo demasiado extenso, resultará muy completo, permitiéndonos variar las condiciones meteorológicas y algunas reglas del juego.





Como en anteriores versiones, también podréis disfrutar aquí de intensos partidos de fútbol sala, aunque en la modalidad americana.

Basado en un popular título para 16 bits, se presenta en Saturn y PlayStation un juego de fútbol que más que la simulación busca ofrecer un arcade divertido que se deje jugar desde el primer momento.



«Striker 96» busca ante todo la jugabilidad. Pero no por ello creáis que los partidos se van a convertir en una sucesión ininterrumpida de goles, puesto que los porteros resultarán bastante difíciles de batir.





Muchos de vosotros recordaréis un programa para **Super Nintendo** llamado **«Striker»** que tuvo una secuela en esta misma consola bajo el nombre de **«World Cup Striker»** y otra versión para **Sega** llamada **«Ultimate Soccer»**.

Pues bien, el grupo de programación responsable de aquellos juegos, **Rage Software**, ha decidido recuperar el espíritu de este título y trasladarlo a las 32 bit, lanzando una versión para **PlayStation** -que está ya disponible en las tiendas-, y otra para **Saturn**, que estará a principios de Julio.

«Striker 96» es un programa distinto a todos los que últimamente están inundando los nuevos soportes, pues su apuesta va más orientada hacia la diversión en forma de arcade que hacia la simulación. Para que os hagáis una idea, su concepto podría compararse al de los famosos juegos de Dino Dini, como los **«Kick Off»** o **«Goal»**, e incluso al inigualable **«Sensible Soccer»**, es decir, que nos encontraremos con un desarrollo vertiginoso, con constantes presencias en las dos áreas, un control con infinitas posibilidades si llega a dominarse y un movimiento del balón bastante irreal, pero totalmente ajustado al desarrollo del juego.

Lo que los chicos de **Rage** proponen es acción constante y velocidad total en cada acción del partido, sin que ello signifique que vayáis a ver un rosario de goles, ya que los porteros son poco menos que imbatibles.

Por otro lado, no faltarán las opciones necesarias para configurar los partidos, 38 selecciones nacionales a elegir (sin los nombres reales de los jugadores) y la posibilidad de disputar ligas, torneos y hasta la propia Eurocopa de Inglaterra, con todos los grupos confeccionados con los mismos equipos que en este evento.

90 Minutes European Prime Goal

Fútbol para todos los públicos en Super Nintendo





Esta nueva versión del programa de Namco contará con 14 selecciones europeas a elegir y varios modos de juego para organizar cualquier tipo de competición, es decir, ligas, copas, torneos, etc...

También **Super Nintendo** tendrá un juego de fútbol para la próxima **Eurocopa** de **Inglaterra**, aunque no se puede decir que sea toda una novedad. Nos explicamos. **«90 Minutes»** será la versión "europeizada" de un veterano juego de **Namco** llamado **«Prime Goal»**, del que apenas se supo en nuestro país. Ahora **Ocean** se ha hecho con este programa para distribuirlo en el mercado europeo con motivo del mencionado evento futbolístico.

«90 Minutes» se ajustará totalmente a la línea de los clásicos arcades, en el que será realmente fácil jugar gracias a que la pelota permanece siempre pegada a los pies de los jugadores, el control es muy sencillo y los movimientos muy fáciles de ejecutar. La única dificultad del juego residirá en la potencia de las selecciones rivales, aunque la posibilidad de elegir entre tres niveles permitirá que haya diversión para cualquier tipo de jugador.

A pesar de que no encontraréis muchas variables para configurar el juego, no faltará la posibilidad de elegir la táctica del equipo o la de crear todo tipo de competiciones entre las 14 selecciones europeas disponibles, aunque dentro de las opciones destacará la de poder configurar los equipos a vuestra voluntad, cambiando los nombres y las habilidades de los jugadores tras practicar en el modo entrenamiento.

Un juego sencillo y asequible para todos.



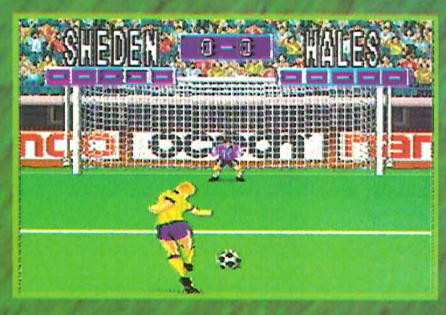
Al final de cada partido se mostrará un pequeño cuadro con las estadísticas y se elegirá al mejor jugador del encuentro, con una breve explicación de su mayor cualidad.



En este juego se podrá encontrar un curioso modo de entrenamiento, en el que tras probar las habilidades de los jugadores, se podrá confeccionar un equipo a la medida.



Si queréis jugar teniendo en cuenta el aspecto táctico del fútbol, os encontraréis con la posibilidad de elegir el sistema de juego y confeccionar la alineación de salida.



El lanzamiento de penalties presentará esta espectacular perspectiva frontal. Después, tendréis que apuntar bien y tratar de batir al portero. No será nada fácil, os lo aseguramos.



La Nueva Generación de juegos de fútbol analizada por un futbolista de Nueva Generación

El madridista García Calvo

una estrella del fútbol... en las consolas





García Calvo visitó nuestra redacción dispuesto a probar los últimos simuladores para Saturn y PlayStation. Nadie mejor que él -un joven futbolista de élite aficionado a las consolas-, para analizar los nuevos juegos de fútbol.

Ya que le hemos dado un repaso exhaustivo a todos los juegos de fútbol del mercado, nada mejor que buscar la opinión de un futbolista profesional.
Para ello hemos contado con la colaboración de J.A. Garcia Calvo, -jugador revelación del Real Madrid-, quien se prestó amablemente a echarse unas partidas y convertirse así en el primer usuario en juzgar los últimos lanzamientos de simuladores de fútbol para la Nueva Generación.

Tan sólo lleva unos meses en el primer equipo del Real Madrid y, a pesar de su juventud, ya se ha convertido en un nuevo ídolo de la afición blanca. Pero, además de ser un gran jugador, García Calvo es un tipo de lo más "enrollado" al que le gustan las consolas.

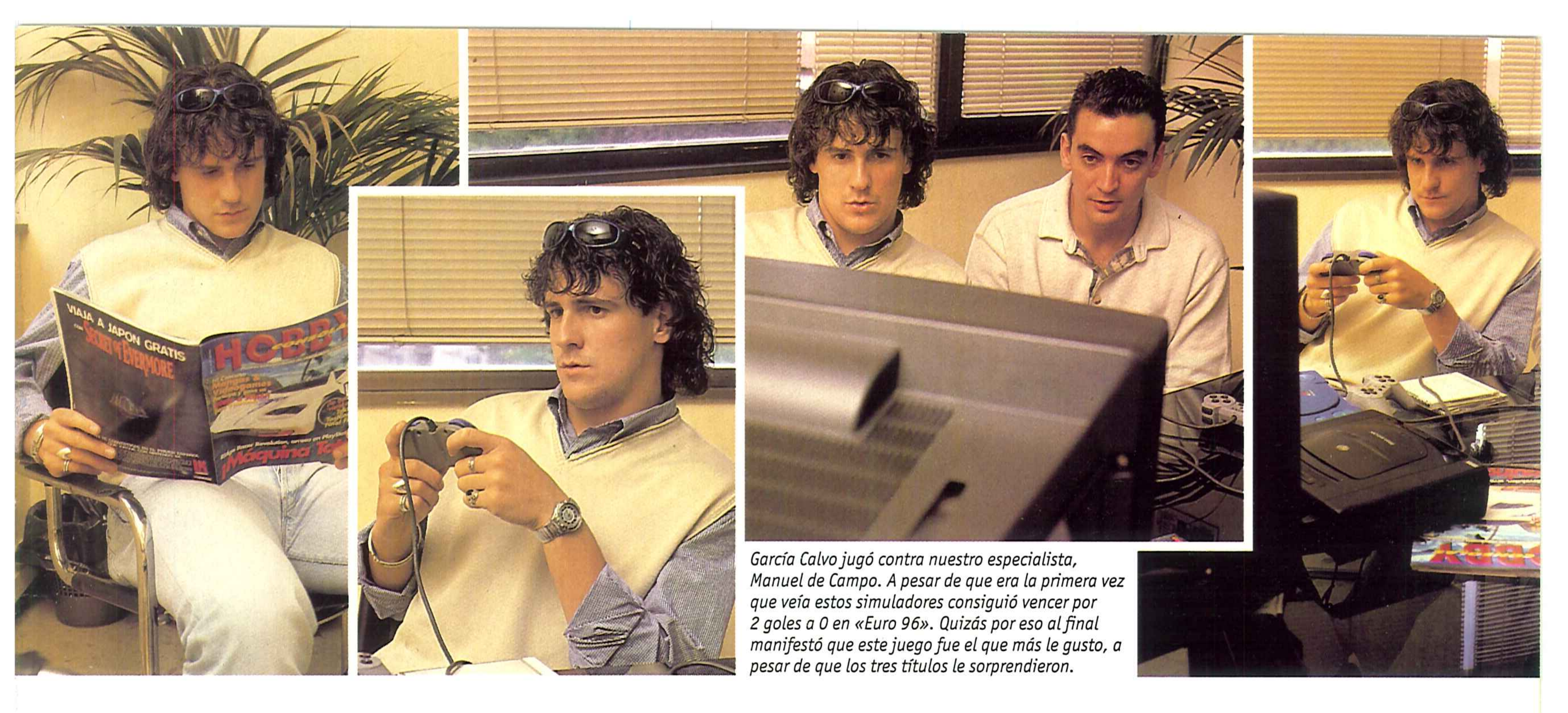
Según nos comentó, reconoce no jugar mucho porque ***"es un auténtico vicio"*** y ahora debe estar muy concentrado en su profesión. Sin embargo, la estrella de Madrid pudo hacer un hueco entre entrenamiento y entrenamiento y visitó nuestra redacción dispuesto a probar algunos de los simuladores de fútbol más potentes de este año.

FIFA 96. Para empezar, qué mejor que el título más exitoso de la historia de los simuladores de fútbol.

Se sienta ante una PlayStation y, nada más ver las imágenes del juego suelta su primer comentario: ***"¡Vaya pasada, pero si parece una retransmisión real!"***. Para que se sienta como en casa, le proponemos un partido entre el Real Madrid, -por supuesto controlado por él, y el Barça. Nuestro redactor experto en estas lides, Manuel del Campo es su contrincante.

Lógicamente, al principio le cuesta hacerse con este complicado simulador y hacia la mitad del primer tiempo el marcador refleja un contundente 0-3. ***"Si esto nos pasa en el Bernabéu, nos llevamos una pitada de escándalo"***. Curiosamente, García Calvo demuestra tener mucha más habilidad defendiendo que atacando (¿por qué será?), aunque al final consigue realizar un par de disparos con peligro. ***"Ahora sí que te he metido el miedo en el cuerpo, ¿eh?"***. Le hace especial gracia la pronunciación del comentarista -inglés-, al nombrar a los jugadores del Madrid. En el descanso, le mostramos todas las posibilidades tácticas del juego y su comentario de asombro despertó la sonrisa de todos: ***"Si esto lo ve Floro, alucina en colores"***.

"Estoy totalmente impresionado. Este juego es una auténtica pasada, aunque me parece un poco complicado. Lo suyo sería dedicarle muchas horas hasta cogerle el truco. ¿Tú



García Calvo jugó contra nuestro especialista, Manuel de Campo. A pesar de que era la primera vez que veía estos simuladores consiguió vencer por 2 goles a 0 en «Euro 96». Quizás por eso al final manifestó que este juego fue el que más le gusto, a pesar de que los tres títulos le sorprendieron.

has jugado mucho, no? (pregunta inocente)

OLYMPIC SOCCER.

Un juego más asequible como segundo plato. José Antonio se decanta por el combinado brasileño, y Manuel escoge a la selección belga.

"Esto es otra cosa, este juego es mucho más fácil de dominar, aunque no impresiona tanto como el anterior". Su afición por el fútbol parece decantarle más por la simulación que por la diversión más simple.

Esta vez García Calvo le pone las cosas más difíciles a nuestro especialista, quien vence por un ajustado 1-0. Al ver al final del partido la repetición de las jugadas exclama: ***"Esto es sensacional, mucho mejor que en la TV, no podía imaginarme que se pudieran realizar estas virguerías".***

EURO 96.

Y como postre, el juego oficial de la Eurocopa. Los comentarios de J.J. Santos vuelven a poner a prueba su capacidad de sorpresa. ***"¡Pero si es J.J. Santos!, es increíble. ¿Cómo lo han hecho?"***

No hay tiempo para explicaciones. En seguida estamos inmersos en un apasionante Italia vs Croacia. ***"No eres tonto, no. Croacia es una de las mejores selecciones de Europa".***

Pero ahora sí que el amigo Garcia Calvo parece haberle cogido gusto al mando y en este juego se destapa como un auténtico profesional de las consolas. El resultado no puede ser más claro: 2-0 a su favor. Y encima, con "recochineo" en los comentarios durante el partido: ***"Mira a Prosinecki, seguro que la pierde en seguida".*** O ***"A Suker no voy a entrarle con fuerza, no sea que se lesione, que el año que viene tiene que jugar con nosotros".*** Para colmo, en su segundo gol había conseguido regaterase a toda la defensa de Del Campo.... ¡y nos hizo repetir la jugada cinco veces! ***"¡Vaya golazo! Todavía no sé cómo lo he hecho".*** Y apuntilla: ***"Este es el juego que más me gusta; es el único en el que he podido ganarte".*** Sincero el chico.

Antes de despedirse no se resiste a ver el aspecto de la selección española. Se fija en todos los nombres y llega a reconocer a algunos... ***"Ese de la melena seguro que es Kiko. Y el que regatea tanto no puede ser otro que Luis Enrique".*** Se nota que el jugador asturiano es su mejor amigo en el Madrid.

"El movimiento de los jugadores es increíble, totalmente real, sobre todo cuando se arrojan al suelo para robar el balón. Pero bueno, ¿es que también se pueden dar taconazos?". Y al final manifiesta su opinión: ***"Este juego está muy bien, tiene detalles de auténtico lujo. Los comentarios de J.J. son muy divertidos".***

Y se acabó la jornada futbolística. García Calvo reconoce que los tres juegos le han parecido fenomenales, que se lo ha pasado en grande y lamenta no haber tenido más tiempo para probar más juegos. Le despedimos deseándole que pronto aparezca su nombre en uno de estos simuladores. Sin duda, se lo merece.

Así es García Calvo



★ Tiene 21 años, juega en el Real Madrid de defensa central, aunque en sus inicios en el Pegaso empezó jugando de media punta.
★ Acaba de renovar por el equipo blanco hasta el año 2000.
★ Conduce un Golf GTi recién estrenado (hace dos meses).
★ No tiene mucho tiempo para las consolas, pero reconoce que le apasionan y asegura que si no se "cortara" estaría todo el día enganchado.
★ Le gustan más los juegos de plataformas que los de fútbol, pues piensa que: *"bastante fútbol tengo ya como para meterme más cuando termino los entrenamientos".*
★ Sus juegos preferidos son «Mario 2» y «Zombies at my Neighbourgs».
★ Su mayor sueño en estos momentos es ser convocado por la selección olímpica. (Estamos seguros de que lo conseguirá).
★ A pesar de su meteórica ascensión a la fama, le sigue gustando salir con sus amigos del barrio y pasa por ser un tipo simpático, agradable y con gran sentido del humor.
★ Todavía no sabe si jugará el año que viene con Capello de entrenador, pero asegura que *"Se lo voy a poner muy difícil".*

MEGA



Nuevos para la 16



Tras un período de sequía, Mega Drive se prepara para poner en el mercado una nueva remesa de cartuchos que abarcará todo tipo de géneros. Las plataformas, la estrategia o el deporte son algunos de los temas sobre los que girarán las novedades para la 16 bits de

Muy pronto en las pantallas.

Tres juegos esperados, deseados y de comprobada calidad están a punto de aterrizar en nuestro país después de algunos retrasos e indecisiones. Konami, Infogrames y THQ son sus avales.

«Tintín en el Tíbet»: Tras la unión de Ocean e Infogrames, este afamado juego ha conseguido una vía de entrada en España a través de Arcadia. Tintín ya ha demostrado en Super Nintendo todas sus capacidades y en Mega Drive volverá a poner de manifiesto que es un héroe ideal para protagonizar "plataformas inteligentes".

«Olympic Summer Games»: En el año de las Olimpiadas, Mega Drive no podía dejar escapar la posibilidad de demostrar que sigue estando en buena forma. El atractivo de las mejores pruebas de atletismo se combinará con una más que loable calidad gráfica.

«ISS Deluxe»: el fútbol, protagonista del mes, es también el abanderado de este título. En nuestro reportaje especial



Olympic Games

habréis encontrado ya suficiente información sobre un juego que promete rivalizar con el mismísimo «FIFA 96».

Estreno después del verano.

Sega tampoco quiere quedarse fuera de la rueda de lanzamientos para su 16 bits y para dentro de algunos meses ha ultimado la puesta en escena de dos títulos que ya llevaban sonando mucho tiempo.

«Worms»: Este juego ya fue puntuado en nuestras páginas cuando era inminente su lanzamiento por parte de otra distribuidora. Ningún secreto se os oculta ya: «Worms» es uno de los juegos más originales del año y toda una garantía de diversión.

«Buggs Bunny in Double Trouble»: El conejo más famoso

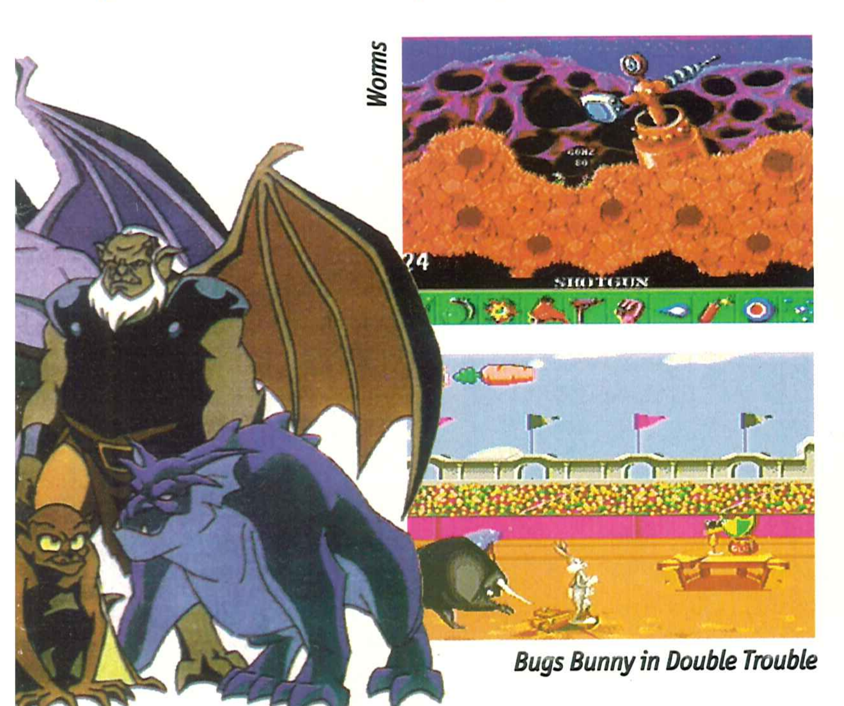


DRIVE calienta motores

títulos bits de Sega



Sega, entre los cuales habrá auténticos bombazos. Algunos de estos lanzamientos están a punto de aparecer, otros tardarán todavía algún tiempo y, los menos, aún no tienen fecha oficial de salida. De todos ellos os informamos en este reportaje.



Worms

Bugs Bunny in Double Trouble

Pinocho

del mundo se lanza de lleno a un plataformas tan hilarante como él mismo. Los personajes más famosos de la Warner se encargarán de perseguir a Buggs mientras nosotros intentamos divertirnos al máximo.

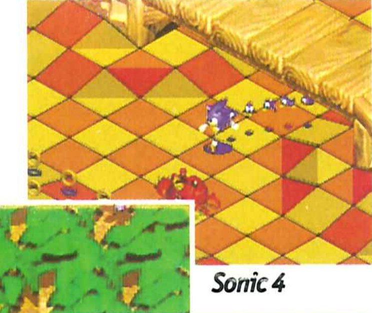
A falta de confirmación.

Aunque aún no tienen fecha definitiva de salida, los rumores sobre la aparición de estos títulos son cada vez más insistentes.

«Sonic 4»: el que puede ser bombazo del año no tiene fecha oficial por parte de Sega y apenas se ha dejado entrever alguna información. Travellers Tales son sus desarrolladores, quienes han cambiado la estética tradicional de los Sonic en favor de una colorista perspectiva isométrica.

«Pinocho», «Pocahontas» y **«Gargoyles»:** Los acuerdos con Disney parecen haberse firmado, de manera que estas Navidades podremos disfrutar de Pinocho y Pocahontas, mientras los 32 megas de Gargoyles pueden retrase hasta principios del 97.

Recopilaciones: Dos cartuchos con colecciones de juegos se pondrán a la venta en Navidad. Uno de ellos estará formado por grandes éxitos Disney en Mega Drive, mientras que el otro contendrá juegos de rol y aventuras. Una línea similar, pero mucho más "retro" será la del cartucho «Atari Classics» que ofrecerá juegos tan especiales como «Centipede», «Missile Commando» y «Pong».





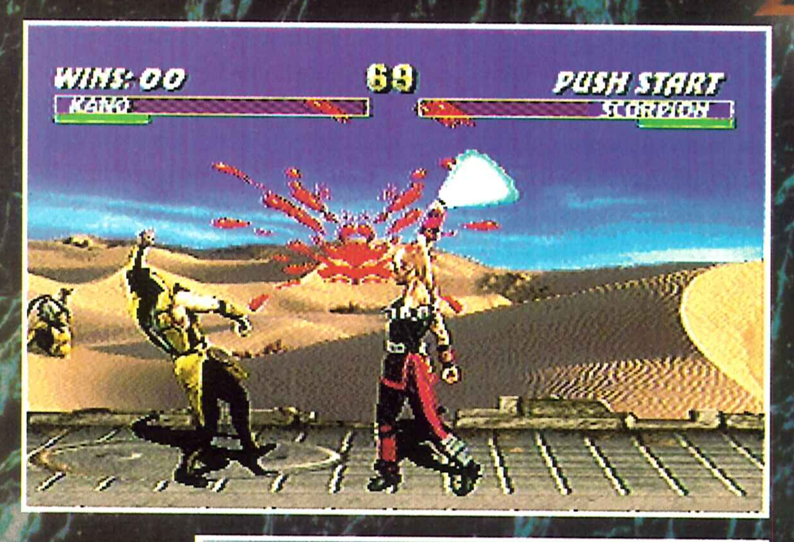
Sonic 4

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

SATURN DESENTIERRA EL HACHA DE GUERRA

El torneo más salvaje regresa a los soportes domésticos. Esta vez será SegaSaturn la máquina que se atreva a acoger la ultimísima versión de la serie, que se estrenó hace poco menos de tres meses en los salones de nuestro país. Más luchadores, nuevos escenarios y toda la agresividad de siempre se fundirán en la versión que esta consola se merecía.







El plantel de luchadores en esta nueva entrega ha aumentado notablemente. Ahora disponemos de 17 luchadores a elegir, más un buen puñado de personajes secretos. En total, más de 20 guerreros.

Y es que, incomprensiblemente, en Saturn fue lanzado en su momento **«Mortal Kombat II»,** cuando en el resto de los soportes ya estaba arrasando la tercera entrega de la serie.

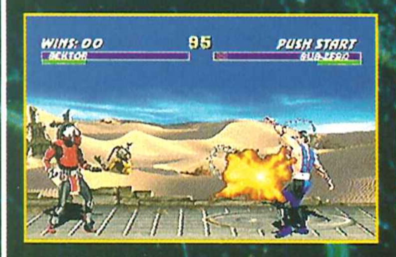
Por suerte, este "descuido" será convenientemente subsanado con la llegada de esta nueva versión, **una especie de actualización de «Mortal Kombat 3»,** pero con tal cúmulo de novedades que casi puede ser considerada **una cuarta parte del Kombate Mortal.**

De momento, el plantel de luchadores será aumentado considerablemente, y nos encontraremos con cinco luchadores más a elegir, a los que hay que añadirle un puñado de personajes secretos que completan un impresionante repertorio de **más de 20 luchadores,** siendo casi imposible determinar el número exacto.

Por supuesto, los cinco nuevos luchadores elegibles llegarán acompañados de **otros tantos escenarios,** a cual más espeluznante, que demostrarán también que estamos ante un torneo totalmente remozado.

Y para completar estas

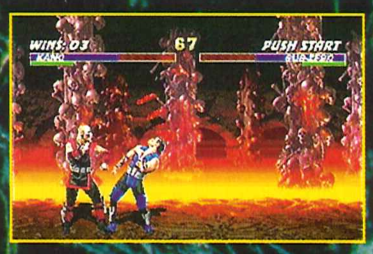
Nuevos escenarios



THE DESERT. Uno de los escenarios más peculiares donde tendrán lugar los combates. Al fondo se puede ver al pobre Cyrax con medio cuerpo enterrado.



THE WATERFRONT. Un escenario situado junto al río, desde donde se ve al fondo la ciudad. El destrozado puente parece indicar que es imposible cruzar este río.



HELL. Las características de este decorado parecen las del mismísimo infierno. Todo se encuentra lleno de lava y con miles de calaveras colgando de las columnas.



THE HIDDEN PORTAL 2. Este es el escenario de Ermac. Como veis, se trata de un puente situado en medio de la nada, con una misteriosa espiral al fondo.





PERSONAJES SECRETOS. Ermac , Smoke, Mileena, Noob Saibot, el original Sub-Zero... los personajes secretos serán parte importante de este nuevo torneo.





FATALITIES. Ni qué decir tiene que los famosos movimientos finales volverán a convertirse en el elemento más "fuerte" del juego. Arriba tenéis a Jade demostrando que no se anda con chiquitas a la hora de buscar la victoria.

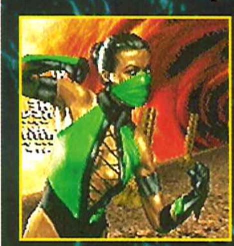


novedades, se incluirá **un nivel de dificultad más**, y un par de interesantes modos de juego que **permitirán la participación de cuatro y hasta ocho jugadores,** en una especie de enfrentamiento por equipos.

Claro que no hay que olvidar cómo se las gastan todos los «Mortal Kombat», así que hay que contar con todas las sorpresas que nos irá deparando el juego hasta que llegue finalmente a la tiendas.

Lo que es seguro es que los usuarios de Saturn van a contar con un «Mortal Kombat» a la altura de este soporte.

Nuevos personajes



JADE. Una de las nuevas caras del torneo. Se trata de una de las luchadoras que ha enviado Shao Khan para capturar a Kitana. Ella fue una vez gran amiga de la princesa y ahora se encuentra ante un gran dilema.

KITANA. La princesa Kitana regresa al torneo después de haber sido acusada de traición por Shao Khan tras haber asesinado a su hermana. El propio Shao Khan ha mandado a un puñado de malvados guerreros para apresarla.



REPTILE. Otro que ya sabe lo que estar en este torneo. Shao khan le ha ordenado también capturar a la princesa Kitana a cualquier precio, aunque eso signifique llevarla sin vida.

SCORPION. Otro viejo conocido de la afición. Con mucha suerte, ha conseguido escapar de la muerte y recuperar su alma. Ahora se ha convertido en una de las apuestas más fuertes del ejército contra las fuerzas del Outworld.





SMOKE. Esta versión cibernética de Smoke que ya se presentó en la tercera parte, ahora aparece como un luchador más del plantel. Sus orígenes son todo un misterio.



Otras de las novedades de este compacto es que dispondrá de un nuevo nivel de dificultad en el que combatir. La opción "master" estará reservada para los jugadores más expertos.





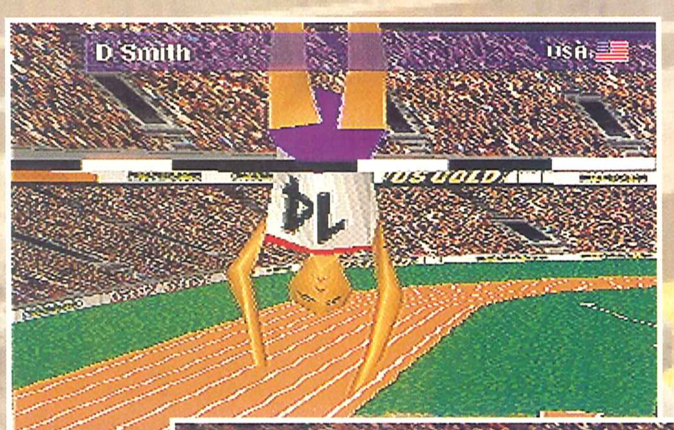
Algunos elementos de la tercera parte se mantendrán en esta nueva versión, como es el caso del cambio de escenario tras propinar un buen gancho al rival. Se mantendrá el espíritu espectacular de toda la serie.

Lo importante es participar

OLYMPIC GAMES



Los efectos de las próximas Olimpiadas de Atlanta ya están empezando a hacerse notar en el mundo de las consolas. El primero en estrenarse será este «Olympic Games», un título en el que se combinarán a la perfección el sistema tradicional de este tipo de juegos con las posibilidades gráficas de las nuevas consolas.



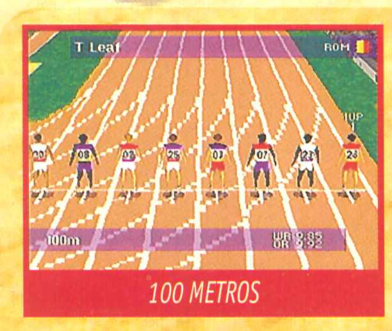


"Impresionante". Seguro que es lo que habéis pensado a la vista de estas imágenes. Pues así es. El aspecto gráfico de «Olympic Games» ha dado un enorme salto con respecto a sus antecesores. Y lo mismo podremos decir de la diversión que ofrecerá.

La máxima olímpica de que **"lo importante es participar"** no parece estar hecha a la medida de **US Gold** quien, lejos de contribuir al fenómeno olímpico con un videojuego más, nos ofrecerá un título preparado únicamente **para triunfar.**

De entrada, **«Olympic Games»** cuenta con la ventaja de ser el **juego oficial de las Olimpiadas de Atlanta** pero eso, sin duda, de poco le habría servido en las consolas si no hubiera sido porque este título ha sabido captar a la perfección la esencia de clásicos como **«Track & Field»** y revestirla con **la tecnología de las 32 bits** y sus inmensas posibilidades gráficas: el resultado parece a primera vista sensacional.

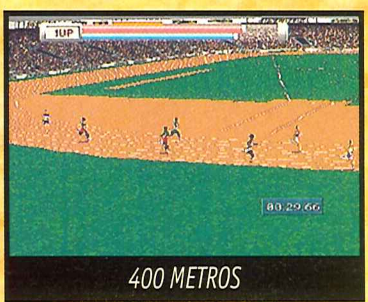
LAS 15 PRUEBAS



100 METROS



ESGRIMA



400 METROS

LANZAMIENTO DE DISCO



LANZAMIENTO DE JABALINA



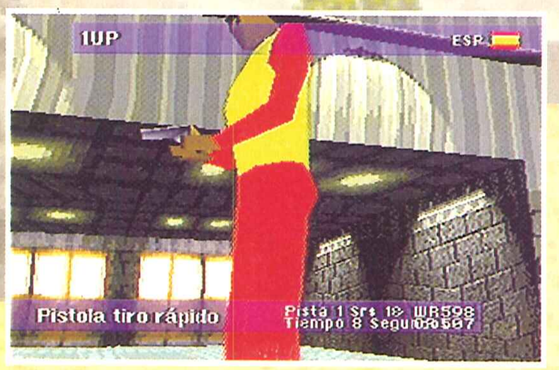
LANZAMIENTO DE MARTILLO

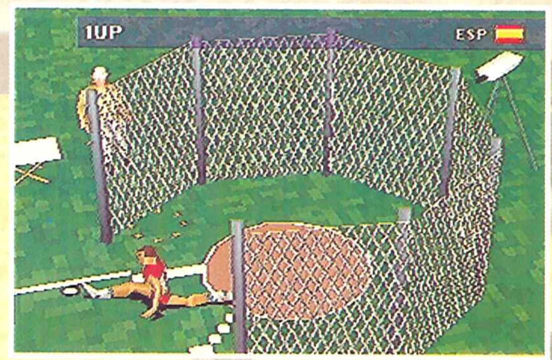


NATACION











Para conseguir este ajustado equilibrio entre atractivo gráfico y jugabilidad, **US Gold** ha arropado bajo un impresionante aspecto visual -en el que no faltarán las "intros" alucinantes, los juegos de cámaras, los zooms, los polígonos y las texturas-, el sistema tradicional, práctico y siempre eficaz de **pulsar los botones de la manera más rápida posible** para que nuestros deportistas corran a toda velocidad. Eso sí, se tendrá en cuenta las características de cada deporte y ello nos llevará a saltar en el momento justo o a disparar la flecha en el instante exacto: rapidez y precisión, que se dice.

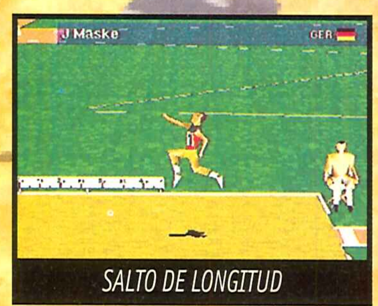
El juego se compondrá de **15 pruebas** -las podéis ver todas en las pantallas de abajo-, que harán un amplio recorrido por el mundo del atletismo y de las que podremos disfrutar en varios modos de juego, entre los que se encontrarán la lucha por la medalla de oro, la siempre divertida opción de competir contra un amigo o el socorrido modo de entrenamiento.

Obviamente este no va a ser el único juego olímpico del año, pero sí el primero en ponerse a la venta para las 32 bits. **Saturn** y **PlayStation** podrán disfrutar a partir de el mes que viene de este divertido programa de **U.S. Gold** que **Electronic Arts** se encargará de distribuir en nuestro país.

Y tranquilos, porque **las versiones de 16 bits de «Olympic Games»** también nos llegarán en breve de la mano de **Arcadia.**



SALTO DE ALTURA



SALTO DE LONGITUD



SALTO CON PÉRTIGA



TIRO AL PLATO



TIRO CON ARCO



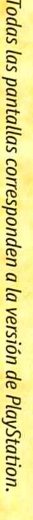
TIRO RAPIDO



TRIPLE SALTO



HALTEROFILIA



Todas las pantallas corresponden a la versión de PlayStation.

TUNNEL B1

Acción al límite

La compañía británica Ocean se mete de lleno en el "shoot´em up" presentando un juego de entorno tridimensional y ambiente subterráneo que te llevará a unos niveles de acción pocas veces vistos en una consola. Todo ello, a partir del próximo mes de julio.



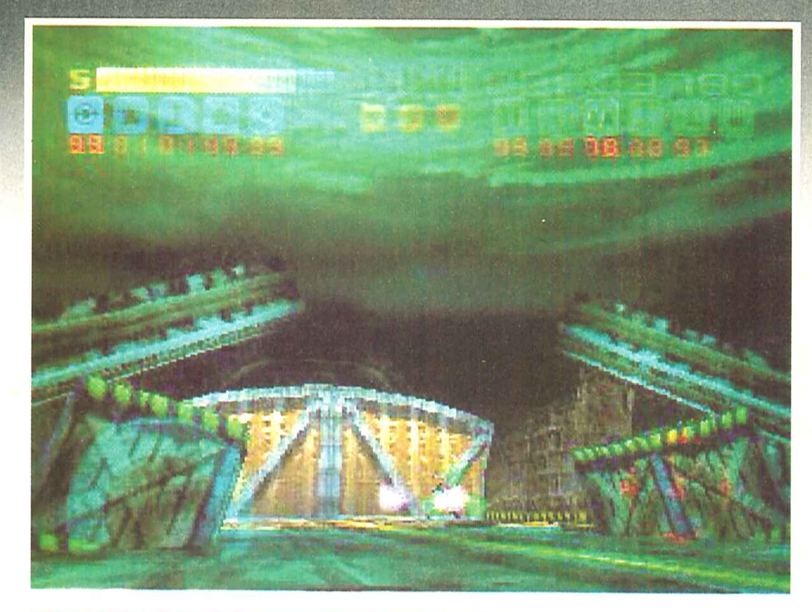




La perspectiva subjetiva ha sido la protagonista de algunos de los juegos más adictivos y, sobre todo, absorbentes de todos los tiempos. Da igual que este punto de vista se emplee en un juego de velocidad como, por ejemplo, **«Ridge Racer»**, o en un arcade al estilo **«Doom»**: si se aplica la técnica correctamente, el resultado es la sensación de que **"estás metido"** por completo dentro del juego.

Quizás sea esta la razón por la que el grupo de programación **Neon** ha optado por invitarnos a un alucinante viaje a un futuro dominado por el terror y la lucha entre naves terrestres, sacándonos un billete en primera fila, es decir, como pilotos de una de estas naves.

«Tunnel B-1» nos arrastrará hacia un mundo tridimensional generado a base polígonos texturados que se ven realzados por un impecable juego de luces. De hecho, **el aspecto gráfico** de este compacto será lo que, de primeras, más llame la atención del jugador. Después, **la frenética acción** absorberá su interés hasta no permitirle fijarse en nada más... excepto que está metido







A los mandos de nuestra nave, deberemos recorrer escenarios tan misterios y tétricos como los que veis en estas pantallas. Verlos para creerlos.

La Nueva Generación va aportando día a día nuevos alicientes a los juegos tradicionales. Este «Tunnel B1» se enmarca en el género de Acción, pero te obligará a enfrentarte a enemigos dotados de inteligencia artificial.



Una dramática banda sonora contribuirá a realzar aún más la envolvente experiencia que supone recorrer estos pasadizos subterráneos.







hasta las cejas en un "shoot´em up" vibrante como pocos.

Nuestra misión será la de pilotar una nave de combate con el objetivo final de derrotar a un tirano que se ha hecho con el dominio de la Tierra. Ante nosotros se abrirán **cinco enormes localizaciones** que servirán de escenario para desarrollar un gran número de misiones concretas que ,al ser superadas, nos irán planteando nuevos objetivos.

La suavidad de movimientos de nuestra nave y la fluidez del "scroll" nos permitirán movernos que absoluta seguridad. Un factor muy de agradecer si tenemos en cuenta que los enemigos han sido dotados de inteligencia artificial, lo que les permitirá esquivar nuestros ataques, adaptarse a la habilidad del jugador y aumentar su potencial según avancen las fases. Vamos, que no se dejarán "fundir" con la facilidad a la que estamos acostumbrados.

Así que ya sabéis, id poniendo vuestros reflejos a punto, porque **«Tunnel B-1»** llegará en julio y vosotros sois la última esperanza que le queda a la humanidad.



El Rol vuelve a Saturn

Shining Wisdom

Los amantes de los Juegos de Rol al estilo tradicional encontrarán pronto en Saturn un nuevo motivo de alegría. La propia Sega se encargará de traernos este juego que pretende adaptar el planteamiento de RPG´s clásicos como «Shining Force» o el propio «Zelda», a la nueva generación.

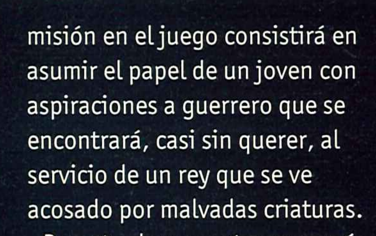


Con la calidad de los mejores **RPG** y la fuerza de una consola como **Saturn**, **«Shining Wisdom»** pretenderá a partir del mes próximo arrastrarnos hacia una aventura de sabor tradicional pertrechada con las mejores características del género y rodeada de un argumento tan atractivo como fantástico. No en vano, en **«Shining Wisdom»** encontraremos personajes tan populares en los mundos fabulosos como elfos, goblins o hobbits (un claro homenaje al maestro Tolkien) deambulando en un perfecto equilibrio entre estrategia y acción.

Como podéis ver en las imágenes que ilustran esta preview, **«Shining Wisdom»** sigue la linea marcada por juegos del carisma del mítico **«Zelda»** para **Super Nintendo** o del no menos popular **«Shining Force»** para **Mega Drive**. Del primero ha extraído la perspectiva, el estilo de combate (tipo arcade) y la necesidad de recorrer complicados laberintos en pos de una heróica tarea. Del segundo, hereda el planteamiento gráfico y el estilo de diseño de los escenarios. ¿Os vais haciendo ya una idea de qué va la cosa?

Bueno, pues a este sabroso cóctel añadirle las posibilidades técnicas de **Saturn**, y ante vuestros ojos se desplegará un **RPG** no sólo largo y vibrante, sino también cargado de interesantes efectos visuales.

Concretando un poco os adelantaremos que nuestra misión en el juego consistirá en asumir el papel de un joven con aspiraciones a guerrero que se encontrará, casi sin querer, al servicio de un rey que se ve acosado por malvadas criaturas.



De entrada no contaremos más que con una espada para defendernos del acoso de los monstruos, pero como suele ser habitual en este tipo de juegos, poco a poco deberemos ir comprando, ganando y encontrando diferentes artilugios, pócimas y armas con las que engrosar nuestro inventario y que nos permitirán enfrentarnos en mejores condiciones a los enemigos y a todo tipo de retos a nuestra inteligencia.

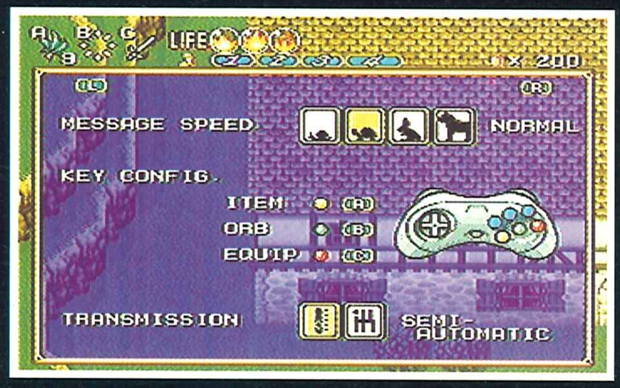
Con estas prometedoras premisas no cabe duda de que **«Shining Wisdom»** tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los títulos preferidos de los seguidores de los **RPG.** Pronto lo comprobaremos.











Siempre que queramos podremos reconfigurar los menús y cuadros de diálogo, aunque por desgracia los textos estarán en inglés.





El aspecto gráfico de «Shining Wisdom» no diferirá mucho de el de sus antecesores en las 16 bits, si bien incorporará algunos curiosos efectos que afectarán sobre todo a la presentación de los objetos y menús en la pantalla.

El Rol en Saturn

El único RPG que actualmente pueden disfrutar en España los usuarios de Saturn es «Mystaria», una conversión tridimensional del clásico «Shining Force» de Mega Drive.
Eso sí, también para disfrutar al máximo de este juego hay que hacerlo en inglés.















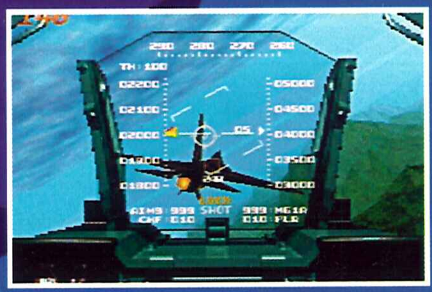
Un bella "intro" de gráficos renderizados y marcado sabor "chinaka" nos pondrá en antencedentes del argumento de la aventura.

RAGING SKIES

el cielo no puede esperar

Emular al mítico Barón Rojo es algo que está ya al alcance de todo el mundo. Gracias al esfuerzo de numerosas compañías de programación, pilotar los más modernos aviones sentados cómodamente en nuestro sillón se está convirtiendo en una actividad cada día más extendida. Aquí tenéis los tres últimos intentos de bajar el cielo al salón de nuestra casa.





«Raging Skies», el último juego de **Asmik** para **Playstation** seguirá la estela dejada por anteriores simuladores como **«Air Combat»** o **«Agile Warrior»**.

Este compacto ofrecerá a sus usuarios la posibilidad de disfrutar de las aventuras aéreas más reales que se hayan visto hasta el momento sobre la máquina de **Sony**. Para lograrlo recurrirá a un variopinto muestrario de misiones diferentes, que podrán ser realizadas sobre cualquiera de los **6 aviones disponibles** (incluyéndose cazas tan famosos como el **F-15, el F-18, el Phantom** o **el Tomcat** por citar algunos).

Vuestra posición será lógicamente la de piloto y sentados cómodamente en la cabina/sofá del salón de vuestra casa podréis controlar con un simple movimiento de la mano las trayectoria de **armas aire-aire, aire-tierra o los más sofisticados cañones.**

Dominar a la perfección cada tipo de misil os permitirá sacarle el máximo rendimiento en las duros retos que os esperan, en los que tendréis que enfrentaros a **cazas, bombarderos, barcos, tanques, cañones antiaéreos y un sin fin de enemigos de todo tipo.**

La cita es el próximo mes, pero podéis ir calentando motores desde ya mismo para que **la hora H** no os pille por sorpresa.

GUNSHIP 2000



Dentro del mundo de los simuladores, los protagonizados por **helicópteros** son los más complicados de realizar. El especial sistema de vuelo de estas máquinas y su complejo control siempre han planteado muchos problemas a las compañías programadoras. Sin embargo **Microprose**, -compañía con gran experiencia en este campo-, consiguió dotar a los **PC's** de un juego excelente que ahora está a punto de llegar hasta PlayStation: **«Gunship»**.

En este CD podreis poneros a los mandos de las naves con rotor más versátiles y potentes del ejército norteamericano, disfrutando además de un montón de vistas interiores y exteriores que os trasladarán por arte de magia a dos teatros de operaciones llenos de sorpresas como son Centroeuropa y Oriente Medio.

TOP GUN

fire at will

Si os quedasteis con las ganas de imitar a **Tom Cruise** en **«Top Gun»**, **Microprose** os dará el mes que viene la oportunidad de lograr vuestro sueño en PlayStation. **«Top Gun. Fire at Will»** será el nombre que lleve este nuevo simulador creado por esta compañía británica experta en este tipo de juegos y en el que se incluirán imágenes de vídeo digitalizado combinadas con objetos renderizados. El resultado será de lo más atrayente a juzgar por las primeras imágenes disponibles. Si deseáis más información, atentos al próximo número.





UEFA EURO 96 England

Sorteamos 12 Saturns

Acierta los finalistas de la Eurocopa'96 y gana una Saturn

Las reglas del juego

1. - Podrán participar en este sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación original (no valen fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "EUROCOPA 96 - SATURN"
2.- Todos los participantes que hayan acertado los equipos que disputarán la final de la Eurocopa'96 entrarán en el sorteo de 12 consolas SegaSaturn.
3.- El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
4.- Sólo serán válidas las cartas recibidas con fecha de matasellos anterior al 8 de junio de 1996.
5.- Las cartas se abrirán durante la primera semana de julio de 1996 y los ganadores serán notificados mediante carta.
6.- Los nombres de los ganadores se publicarán en un próximo número Hobby Consolas.
7- El hecho de tomar parte en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.
8- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS Y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN EUROCOPA´96

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... C. Postal ....

Edad .... Teléfono ....

Finalista 1: ....

Finalista 2: ....



HOBBY CONSOLAS

¡El juego de simulación que te permite jugar con el equipo al que entrenas!

¡¡Juego y manual totalmente en castellano!!

LA PASIÓN POR EL FÚTBOL

por sólo 2.995 ptas.

PLAYER Manager 2

Juego y Manual en Castellano

Requisitos Mínimos:
PC486-33 ó superior, 4 MB RAM, Sounblaster o compatible, Lector de CD-ROM doble velocidad, MS™ DOS 5.0 ó superior SVGA, ratón, joystick (para jugar en el campo)

CD-ROM para MS-DOS Compatible Windows™ 95

La ACCIÓN de la máquinas recreativas y la GESTIÓN de un equipo de fútbol UNIDAS en un gran juego

- Juega con el equipo al que entrenas
- Accionado mediante iconos y fácil de usar
- Excepcional calidad de gráficos y gran profundidad en las tácticas y estrategias predefinidas
- 4 divisiones y 3 niveles de dificultad
- Incluye Equipos, Jugadores y Estadísticas
- Podrás trabajar todas las instalaciones del Estadio para preparar tus partidos

ANCO

¡¡A la venta en tu quiosco el 7 de Mayo!!

El simulador de fútbol para tu PC en CD-Rom



Las NOVEDADES del mes

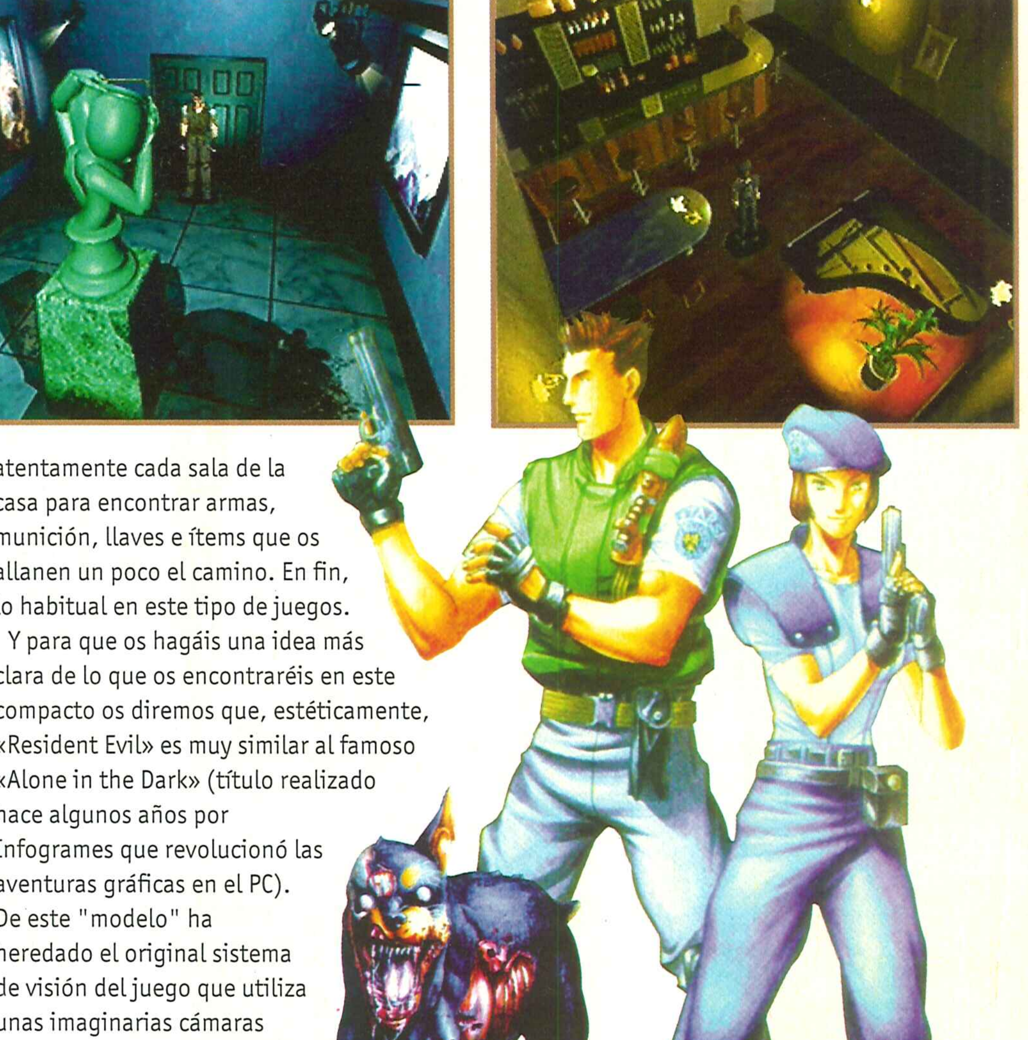
La aventura parece ser el género de moda este mes. Nada menos que tres grandes títulos se estrenan simultáneamente: «Resident Evil», «Fade to Black» y «Chronicles of the Sword». A elegir.
Y luego están las segundas partes: «Panzer Dragoon» y «Toshinden» vuelven con sus mejoras para hacer las delicias de los usuarios de Saturn y PlayStation respectivamente.
Pero estas no son la únicas novedades interesantes que encontaréis en este número...



Resident







Si alguna vez os habéis preguntado cómo se siente uno protagonizando una película de miedo, no tenéis más que acercaros hasta «Resident Evil» , pues esto es precisamente lo que os propone esta maravilla creada por Capcom.

La historia tendrá su comienzo en un viejo caserón abandonado. Allí es donde se refugia apresuradamente un equipo de las Fuerzas Especiales (vuestro equipo) que se ven perseguidos por unos seres monstruosos. Nada más comenzar tendréis que decidir si queréis adoptar el papel del líder del grupo, Chris Redfield, o de Jill Valentine, una valerosa agente. La elección no será gratuita. Dependiendo de a quién elijáis la aventura se desarrollará de una u otra forma, pudiendo decir que se trata de dos juegos distintos que se desarrollan en un mismo escenario (la mansión y sus alrededores) y cuyo fin es el mismo: salir con vida para contarlo.

Por fortuna para vosotros -y para desgracia de los personajes que protagonizan esta aventura-, la salida de esta mansión está separada del inicio por docenas de habitaciones llenas de zombies, perros asesinos, serpientes gigantes, arañas monstruosas y un sin fin de horribles criaturas.

Estos "simpático" inquilinos, junto con montones de enigmas, puzzles y trampas que resolver y evitar, se encargarán de poneros las cosas tremendamente difíciles. Y tremendamente divertidas.

Vuestra única opción de supervivencia en este peligroso escenario residirá en revisar atentamente cada sala de la casa para encontrar armas, munición, llaves e ítems que os allanen un poco el camino. En fin, lo habitual en este tipo de juegos.

Y para que os hagáis una idea más clara de lo que os encontraréis en este compacto os diremos que, estéticamente, «Resident Evil» es muy similar al famoso «Alone in the Dark» (título realizado hace algunos años por Infogrames que revolucionó las aventuras gráficas en el PC). De este "modelo" ha heredado el original sistema de visión del juego que utiliza unas imaginarias cámaras repartidas por la mansión para mostrarnos de una manera muy cinematográfica todo cuanto ocurre. Gracias a este recurso y a una sobrecogedora banda sonora, la sensación de suspense es impresionante a lo largo de todo el juego y, como os decía al principio, nos sentiremos en todo momento los protagonistas de una película de terror.

No apto para cardíacos.

Roberto Lorente



Evil

Capcom sorprende a propios y a extraños con la realización de una aventura de acción estremecedora, que conseguirá ponerte los pelos de punta.

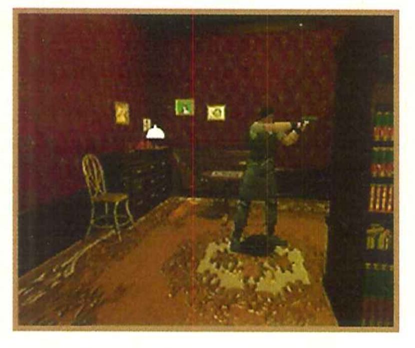


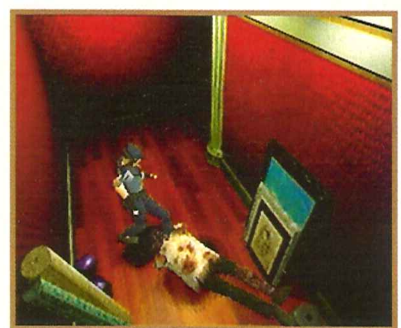
La tensión del ambiente se puede cortar con un cuchillo. Cada vez que se dobla una esquina o abres una puerta te puedes encontrar con una sorpresa en forma de, por ejemplo, un zombie sediento de sangre.

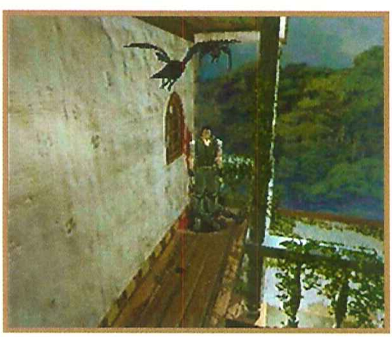




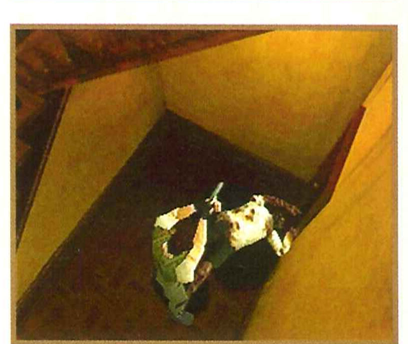
Esta imagen, al igual que cualquier otra de este comentario, ilustra a la perfección lo impresionante del trabajo de los grafistas de Capcom. Polígonos, texturas y prerenderizaciones se han unido magistralmente para recrear un ambiente único, lúgubre y misterioso.







Los escenarios poseen un aspecto súper realista y han sido realizados con el máximo nivel de detalle.



Las cámaras nos ofrecerán en todo momento unos planos dignos de cualquier película.

Dos héroes y un destino



Jill Valentine es, a pesar de su aspecto, una ruda agente. Su habilidad con las cerraduras y su mayor capacidad para llevar objetos (8 en total) compensa su baja resistencia al daño.

Chris Redfield es el Rambo del grupo. Sólo puede llevar 6 objetos a la vez pero resiste muy bien las heridas. Comienza únicamente con un cuchillo.





Cada vez que un monstruo os eche la mano encima os restará energía. Para solucionarlo nada como unos cuantos tiros o un spray curativo. Son difíciles de encontrar pero muy útiles.

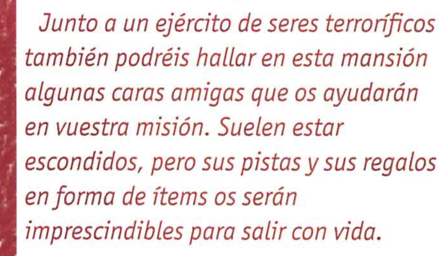


Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Capcom
Programación:	Capcom
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	–
Niveles de dificultad:	2 niveles
Memoria:	CD ROM

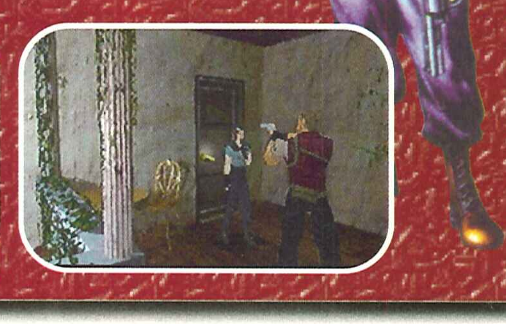


No todos son enemigos...

Junto a un ejército de seres terroríficos también podréis hallar en esta mansión algunas caras amigas que os ayudarán en vuestra misión. Suelen estar escondidos, pero sus pistas y sus regalos en forma de ítems os serán imprescindibles para salir con vida.



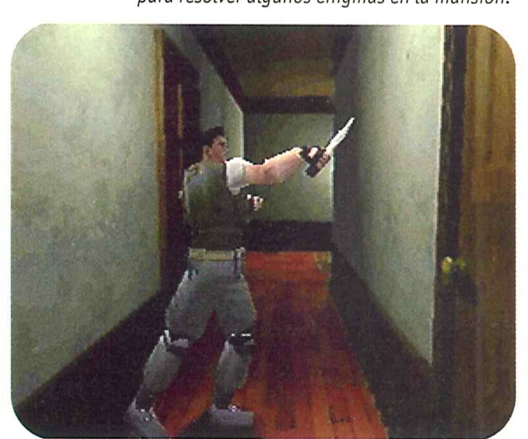






Hablar con los otros miembros del grupo que se han refugiado en la casa será muy provechoso. Su colaboración será vital para resolver algunos enigmas en la mansión.







Gráficos: 94

Mezclar personajes poligonales y escenarios prerenderizados da un resultado de lo más realista. El seguimiento de la cámara, magistral.

Sonido: 93

Genial. Idéntico al que aparecería en una película de miedo.

Jugabilidad: 91

Disparar con acierto requiere de bastante práctica, pero por lo demás no es necesario estar pendiente del pad. En algunas ocasiones la perspectiva no es la ideal para realizar acciones de precisión.

Diversión: 92

Elevadísima debido a lo amplio del mapeado, sus numerosas situaciones y sus complicados acertijos. Por si esto fuera poco, tendrás dos juegos diferentes dependiendo de si juegas con el chico o con la chica. Te lo pasarás de miedo.

Valoración: 93

Capcom inicia con «Resident Evil» una nueva etapa en su exitosa carrera. Tras dominar el mundo de los arcades de lucha, la sección R&D de Capcom Japón prueba suerte con un género que le era totalmente ajeno pero en el que ha demostrado que sabe hacer las cosas igual de bien. La perfecta recreación de un tétrico y misterioso caserón, el impresionante acompañamiento sonoro y la cuidada trama argumental dan forma a una increíble película interactiva que os dejará alucinados. Si os gustan las emociones fuertes no debéis perderos este compacto. Bien por Capcom.

Ranking:

D

Resident Evil

NINTENDO 64 ¡está aquí!

Dossier Especial

de 10 pgs. con todo lo que debes saber

sobre N64



Si te atrae la idea de viajar al futuro, el último número de **Nintendo Acción** te ofrece un billete de ida y vuelta a un destino muy especial: **Nintendo 64.** Y en asiento de ventanilla, para que no te pierdas un detalle de las imágenes más impactantes de **'Shadows of the Empire'**, el penúltimo capítulo jugable de la saga **'Star Wars'**, que estará en la revolucionaria nueva consola de **Nintendo**.

Pero nuestro recorrido tiene otras escalas interesantes para el viajero. ¿Qué os parece un concurso en el que hay en juego 50 cartuchos de **'Toy Story'**? Además, a mitad de camino nos detenemos para repasar las últimas novedades, una parada en la que puedes encontrar el mejor deporte en **'Olympic Summer Games'**, el rol más actual en **'Breath of Fire 2'** y hasta una conversión de lujo para tu Game Boy : **'Toshinden'**.



Antes de llegar al final, también te dará tiempo a pasearte por guías de la talla de **'Secret of Evermore'**, **'Yoshi´s Island'** o **'DKC2'**.

Un viaje de primera que sólo puedes encontrar en una revista de primera: **Nintendo Acción.**











El furor del dragón

Tras reinventar el "shoot'em up" a base de fantasía, magia y preciosismo, Sega afronta un nuevo asalto al género creando un mundo realmente de fábula para la segunda parte de su mítico «Panzer Dragoon».

Los responsables del proyecto han sido los mismos que hicieron de la primera entrega uno de los juegos más novedosos e impactantes de la nueva generación, Team Andromeda, y su sello personal se ha dejado notar tanto en la atmósfera de fantasía como en el diseño de escenarios, personajes y otras criaturas que intervienen en este juego.

A primera vista «Panzer Dragoon 2» puede parecer poco innovador y, lógicamente, con menos capacidad para sorprender. Sin embargo, esta apreciación varía a medida que vamos avanzando.

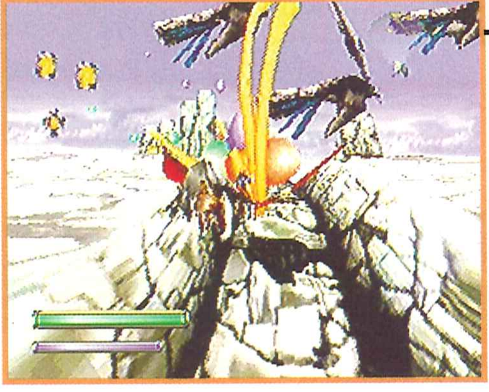
Este compacto mantiene las mismas premisas que su antecesor: cabalgamos a lomos de un dragón, contamos con disparos dirigidos, con un radar para localizar enemigos... pero casi todo lo que envuelve a estas ideas básicas ha evolucionado y, por tanto, mejorado. Por ejemplo, el desarrollo permite mucha más libertad de movimientos, (existiendo momentos en los que será posible elegir camino), hay una nueva barra de energía que se va rellenando poco a poco y que es capaz de desencadenar un feroz ataque, se ha introducido la novedad de poder cabalgar sobre una cría de dragón que va creciendo y aprendiendo a medida que avanza el juego...

Pero sin duda la mayor "novedad" de esta segunda entrega es su impresionante aspecto gráfico, que ha afectado tanto a los escenarios que sobrevolaremos como a los enemigos a los que nos enfrentaremos, y que configuran un conjunto de una belleza singular.

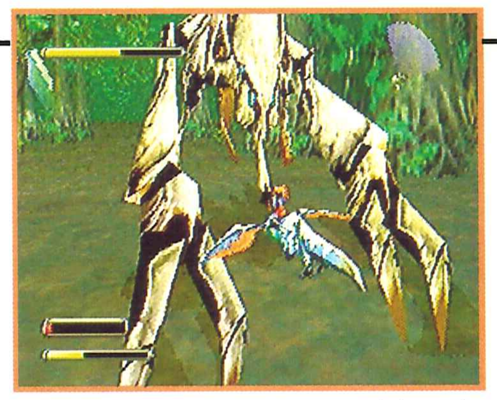
Otro detalle de interés es que las partidas se graban siempre automáticamente, por lo que cada vez que volvamos a cargar el juego podremos empezar ►



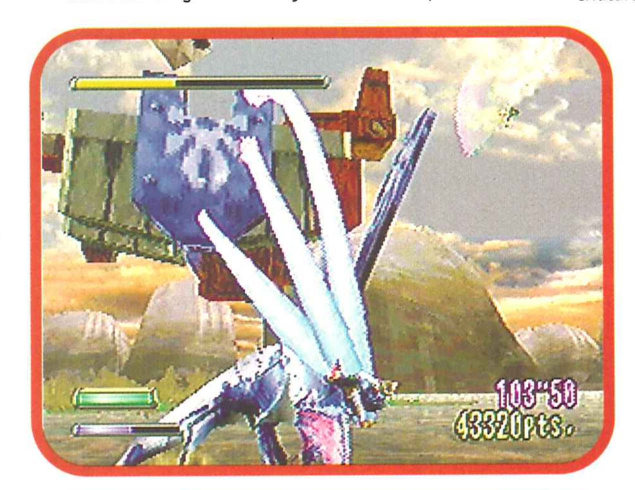
A medida que nuestro dragón vaya ganando habilidades, irá aumentando igualmente la fuerza de sus disparos.

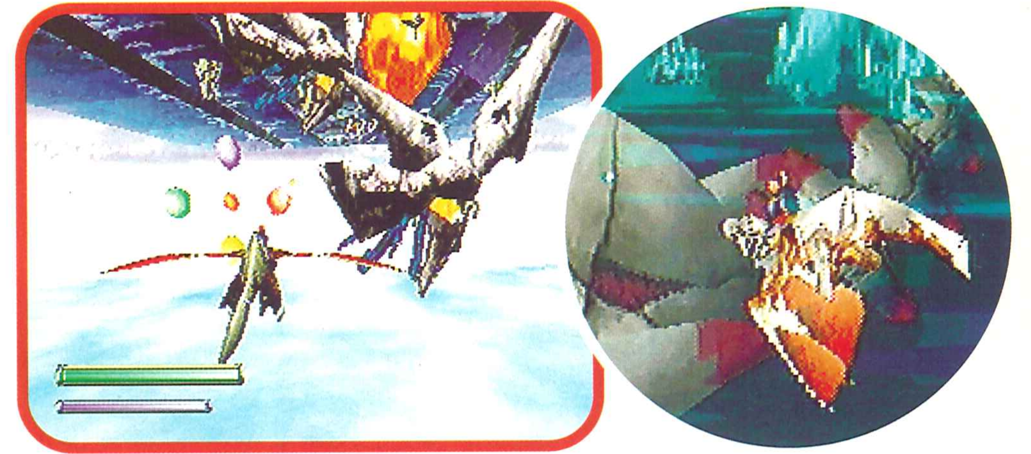


El radar de posición será de gran ayuda cuando las criaturas enemigas nos ataquen desde todos los ángulos.

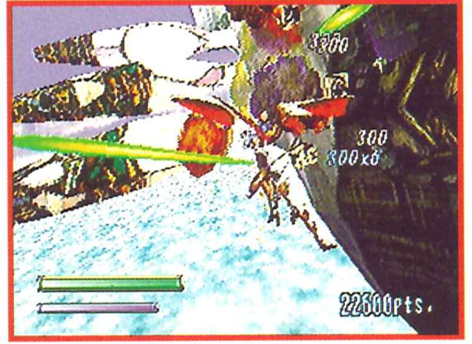


La barra pequeña indica la energía acumulada por el dragón y que le permite desarrollar un feroz ataque.











«Panzer Dragoon 2» ha conseguido superar a su antecesor prácticamente en todos los aspectos, completando un juego magistral.



Mete la mano en la Caja de Pandora

Según la mitología, la Caja de Pandora contenía los poderes capaces de destruir al hombre y dejar la Tierra de nuevo bajo el mando de los dioses. En «Panzer Dragoon 2» la Caja de Pandora tiene unas connotaciones menos negativas: se trata de una caja de trucos que podrá abrirse y disfrutarse en función de las puntuaciones logradas en el juego.



Este es le menú principal de la "Caja de Pandora", desde el que podréis realizar todo tipo de cambios.

Podréis elegir fase, incluyendo una que en realidad es un mini-juego parecido a «Space Harrier».

Desde aquí también es posible aumentar la barra de ataque especial o la fuerza de los disparos.

Los disparos del jinete pueden tomar el aspecto de enormes rocas o el de vistosas bolas de colores.

Otros puntos de vista

En esta segunda parte se han eliminado los botones que variaban el punto de vista. Sin embargo, esto no va a impedir que disfrutemos del juego desde muy diferentes perspectivas ya que el mero desplazamiento del punto de mira hace que la "cámara" cambie automáticamente.

Además, esta versatilidad favorece las rotaciones de 360º del dragón.









«Panzer Dragoon» pasará a la historia por su genial "intro". «Panzer Dragoon 2» lo hará por sus cualidades gráficas y su jugabilidad.



donde lo habíamos dejado. Como si tuviera una Tarjeta de Memoria, vamos.

Por último, dependiendo de nuestra habilidad, podremos aumentar la dificultad del juego hasta rayar lo imposible y configurar casi todos sus aspectos.

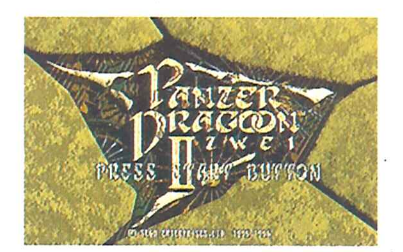
Como veis, en esta segunda parte Sega ha buscado con entusiasmo sorprendernos nuevamente con un mundo mágico y diferente, y para ello ha recurrido a un montón de detalles tanto estéticos como técnicos, completando así un título que supera con creces a su antecesor y que se convierte, una vez más, en uno de los valuartes de SegaSaturn.

Sonia Herránz



La calidad gráfica y la originalidad de los enemigos son los grandes valores sobre los que se asienta «Panzer Dragoon 2» que, además, ha corregido los defectos de su antecesor, dando más libertad de movimientos al jugador.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	SEGA
Programación:	TEAM ANDROMEDA
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	7 NIVELES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92

Se han añadido muchos detalles al genial planteamiento gráfico de la primera parte, por lo que su aspecto es sensacional.

SONIDO: 89

Una impresionate banda sonora y muy buenos efectos de sonido.

JUGABILIDAD: 90

Viendo las pantallas quizás os haya podido parecer algo caótico, difícil y extraño, pero no es cierto. Cabalgar y disparar desde el dragón es de lo más cómodo y sencillo.

DIVERSIÓN: 91

Como buen "shoot´em up" el mecanismo resulta bastante divertido, con el aliciente de que transcurre en un entorno muy original. Los niveles de dificultad alargan aún más la vida del juego.

VALORACIÓN: 91

«Panzer Dragoon 2» es una auténtica joya visual y un título realmente divertido que ha querido mantener la línea de magia y fantasía marcada por la mítica primera parte, pero sin conformarse son ser una mera continuación. Para ello ha sabido añadir los suficientes elementos tanto a nivel gráfico -escenarios y personajes mucho más cuidados-, como de jugabilidad -mayor libertad de acción, aumento gradual de las habilidades del dragón, varios niveles de dificultad...-, entrando de esta forma a formar parte por méritos propios del club de los Imprescindibles para Saturn.

RANKING:

Panzer Dragoon 2

Panzer Dragoon

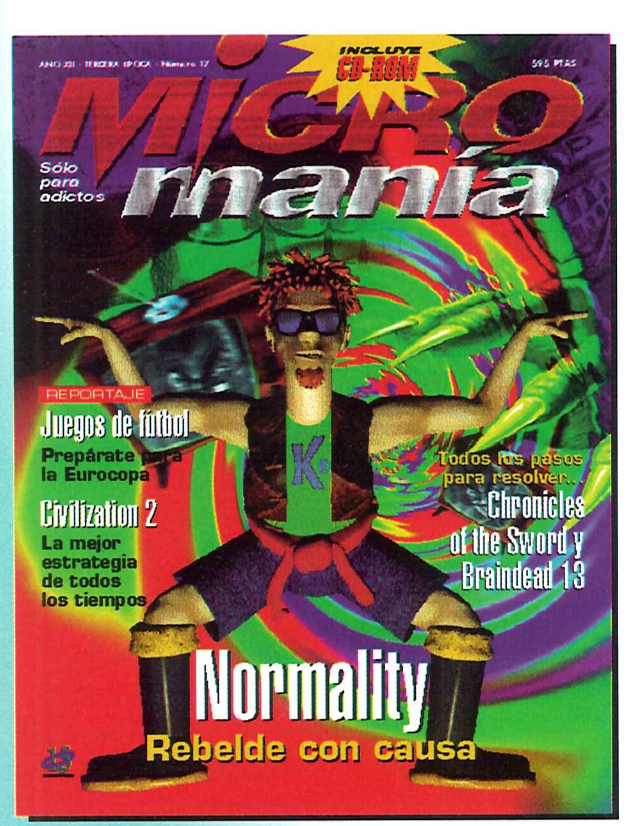
Darius Gaiden

Este mes con MICROmanía te espera una auténtica

Aventura

Gremlin se sale de las aventuras normales con «Normality»

Un paseo con Kent por la ciudad oprimida de Neutropolis



- **Te enseñamos** cómo son los juegos más esperados de los próximos meses: GENDER WARS, HARDLINE, AH64 LONGBOW, DIVE... y otras noticias de rabiosa actualidad.
- **REPORTAJES ESPECIALES:** todos los juegos de fútbol que están por venir... y los que ya han venido. El ECTS visto a través de las compañías más punteras. Y además, todo lo que LucasArts nos tiene reservado para el futuro.
- **MEGAJUEGO:** La bomba estratégica más esperada de la historia: CIVILIZATION 2 ya está entre nosotros.
- **Las novedades** más explosivas del mes: CONGO, PANZER DRAGOON 2, KINGDOM O´MAGIC, DEEP SPACE NINE.
- **Las soluciones** más esperadas: BRAINDEAD 13, CHRONICLES OF THE SWORD...
- **Un CD-ROM** repleto de demos, previews, trailers... para PC y Mac.

Y un **REGALO** muy especial. El Número 2 de la Colección de Libros Micromanía, dedicado a uno de los géneros más actuales: los juegos deportivos.

Y además gana un montón de premios con nuestros concursos de este mes:

SELECCIÓN ESPAÑOLA, EUROCOPA 96: 75 programas y 25 camisetas de la Selección Española.

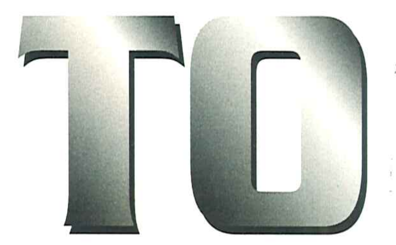
NBA LIVE´96: 25 juegos y 75 camisetas de la NBA.

KLINGON: Disfrázate de Klingon y gana unos premios muy "trekkies".

Micromanía. Sólo para adictos. Ya en tu quiosco.

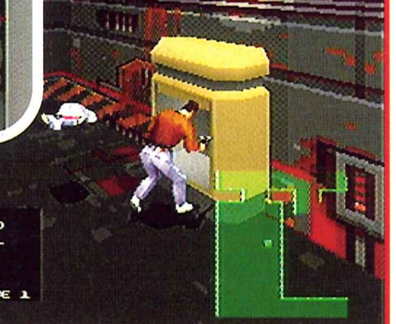






FADE TO BLACK





En «Fade to Black» el uso de la inteligencia es fundamental: unas veces tendremos que emplearla para enfrentarnos a los enemigos y otras para encontrar los objetos que faciliten nuestra misión.

Atrapado en el ESPACIO

Delphine Software rescata a su heróico Conrad del legendario «Flashback» para enfrentarle a los malvados y reptiloides Morphs de Nueva Generación.

Pero las cosas han cambiado mucho desde que saliera aquel original juego para 16 bits. Sólo el terrible poder de los Morphs y su desmesurado interés en impedir que Conrad regrese a la Tierra se mantienen firmes. El resto de elementos ha sufrido importantes modificaciones, tantas que podemos decir que estamos ante dos juegos completamente diferentes.

El paso del tiempo y las amplias posibilidades de las nuevas consolas, han permitido añadirle al juego inicial -que luego se vio sucedido por el no menos interesante «Another World»-, numerosas mejoras a nivel técnico que no se quedan simplemente en la inclusión de gráficos poligonales. «Fade to Black» va mucho más allá a la hora de ofrecer un planteamiento gráfico innovador. Por ejemplo, las complejas técnicas de animación empleadas en el desarrollo del juego permiten que el héroe se mueva con exquisita soltura, desarrollando un despliegue impresionante de movimientos.

Por otra parte, los polígonos también han abierto el campo tridimensional a las evoluciones de Conrad, ofreciendo mapeados que saben aprovechar este entorno para crear muy distintas atmósferas y, lo más importante, permitir al jugador desplazarse libremente por un espacio mucho más amplio que el ofrecido por un juego en 2D. Un juego de cámaras estilo cinematográfico se encargan de reforzar la sensación de realismo y movilidad.

Esta libertad de movimientos tiene especial importancia al tratarse de una aventura marcada tanto por la inteligencia como por la habilidad. Conrad debe huir de las garras alienígenas y volver a la Tierra, y para ello deberá superar doce misiones diferentes que le obligarán a dominar a la perfección tanto su cuerpo como su cerebro. Un ejemplo: tareas aparentemente sencillas como la de localizar un motor y pararlo, se pueden complicar en exceso cuando para conseguirlo hay que deshacerse de peligrosos monstruos o evitar todo tipo de trampas.

Si aceptas el reto o no, es asunto tuyo. Pero prepárate para lo peor.

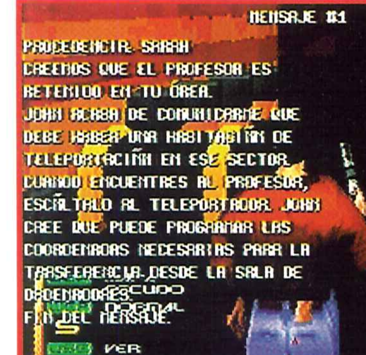
Sonia Herránz



El juego se desarrolla en numerosos escenarios: una nave espacial, unas minas, una fortaleza... pero todos los decorados mantienen siempre un ambiente algo siniestro y una estructura laberíntica, por lo que un buen sentido de la orientación te resultará de gran ayuda.



Cuando pulsamos el botón para disparar, la perspectiva cambia automáticamente a esta que veis arriba, es decir, vemos nuestra cabeza y una pistola en nuestra mano. No es posible modificar esta vista, lo que a veces dificulta la visión general.



Como veis, los textos de pantalla del juego están traducidos, aunque los mensajes hablados sólo están en inglés y en alemán.

Los usuarios de PlayStation disponen de una nueva y compleja aventura que tiene sus orígenes en el mítico "Flashback»



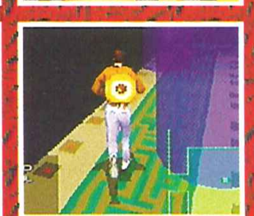


Un héroe activo y bien animado

El personaje está excepcionalmente animado, lo que le permite realizar todo tipo de acciones: andar, correr, saltar, agacharse, apuntar con el arma... Además, todo ello lo realiza de una manera muy realista.

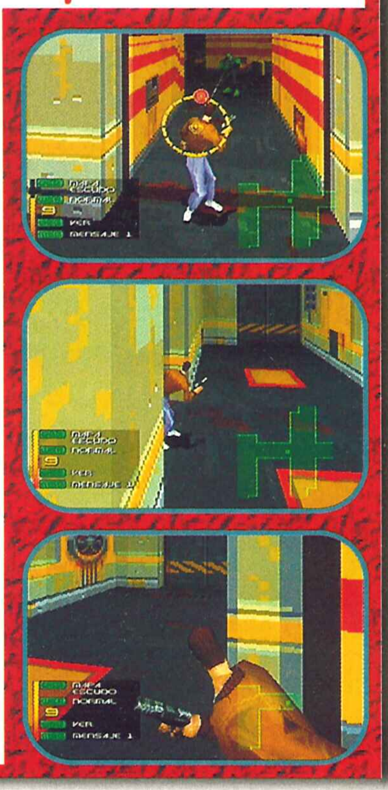


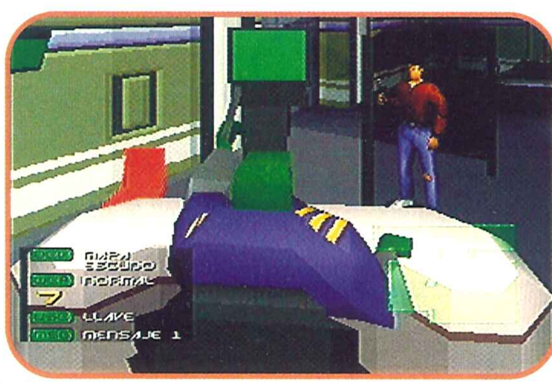


Ante todo precaución

Entre las numerosas posibilidades de movimiento del héroe, está la de asomarse o mirar hacia atrás para investigar el terreno. Estas acciones resultan sumamente prácticas en zonas plagadas de enemigos o en lugares donde sabemos que puede ocultarse un trampa. Algo parecido puede hacerse con el arma lista para disparar.





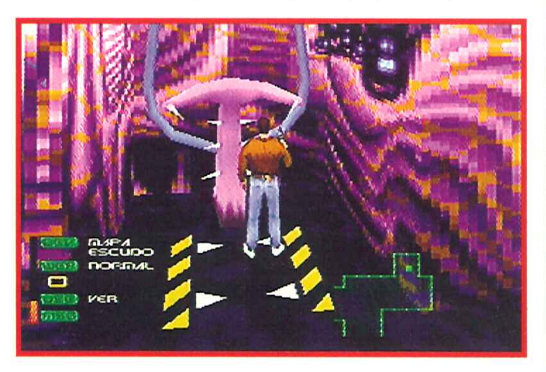








Cuando la energía del escudo de Conrad llegue a cero se habrá acabado la aventura. El mejor método para evitar esta eventualidad es recargarlo en los puesto preparados para ello.



La misteriosa ambientación y la genial animación del protagonista, son dos de la mayores virtudes de este juego.



Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Delphin Software
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	12 niveles
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Brillantes. Y la animación del personaje, magistral. Sólo dos puntos negros: a veces se ralentiza la acción y se echa de menos una opción para alejar la cámara cuando estamos disparando.

SONIDO: 89
La música y los efectos sonoros se combinan para crear la atmósfera más apropiada a cada situación.

JUGABILIDAD: 92
Al principio resulta un poco complicado controlar a Conrad, pero pronto se adquiere la soltura suficiente.
En cualquier caso, es un juego complicado y no recomendable para los buscadores de la diversión fácil.

DIVERSIÓN: 92
Si te gusta combinar el uso de la inteligencia con la acción, puede absorberte totalmente. Además, es lo suficientemente largo y difícil como para durar mucho, mucho tiempo.

VALORACIÓN: 91
El éxito obtenido en PC sirve como tarjeta de presentación a un título que, además, llega con el sello de ser la secuela de la emblemática saga formada por «Another World» y «Flashback».
Como buena aventura que es, «Fade to Black» obliga a realizar acciones muy complejas que pueden resultar insalvables para los jugadores no habituados a estas lides, pero, sin duda, los usuarios más astutos descubrirán un compacto técnicamente impecable, con una apariencia gráfica súper vistosa y que plantea una gran variedad de situaciones. Diversión asegurada. Y en castellano.

RANKING:
Fade to Black
Resident Evil



Memory Game

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

Este mes Sony y Hobby Consolas te regalamos un juego que te obligará a agudizar al máximo tu memoria. ¡Reta a tus amigos y disfruta a tope con este divertido "Toshinden 2, The Memory Game".





Tarjetas:

Memory Game consta de 32 tarjetas, dos para cada uno de los 15 luchadores de «Toshinden 2» y otras dos correspondientes a la carátula del juego.

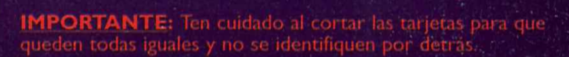
Número de jugadores:

Pueden participar cuantos jugadores lo deseen, aunque para que las partidas resulten más largas y divertidas lo mejor es que lo hagan dos (o dos equipos).

Cómo jugar:

Se colocan todas las tarjetas boca abajo y uno de los jugadores le da la vuelta a dos de ellas. Si las dos tarjetas corresponden al mismo personaje las retira de la mesa y vuelve a levantar otras dos tarjetas. Si las dos tarjetas no coinciden las vuelve a poner boca abajo en el mismo lugar en el que estaban y le cede el turno al siguiente jugador. Gana el jugador que haya conseguido reunir más parejas.





IMPORTANTE: Ten cuidado al cortar las tarjetas para que queden todas iguales y no se identifiquen por detrás.



HOBBY CONSOLAS









Battle Arena Toshinden 2

El COMBATE continúa

Resulta evidente que Takara ha asumido un auténtico reto a la hora de lanzarse a realizar la segunda parte de su impactante «Toshinden». Mejorar un juego que abanderó en su día una revolución a nivel gráfico y que puso de moda la palabra tridimensionalidad, no parece tarea fácil y menos en un género en el que el listón de calidad sube prácticamente mes a mes. Pero parece que la compañía japonesa no le teme a nada ni a nadie, pues aquí se presenta con su nuevo y flamante «Toshinden 2».

Lo primero que habría que decir sobre esta segunda entrega es que, en líneas generales, resulta bastante similar a el juego original, si bien es cierto que ha sabido aportar un considerable número de novedades.

La primera y más destacable es la que respecta a la ampliación del plantel de luchadores, que pasa de 8 a 15, incluyendo a los 4 personajes que actúan como jefes finales.

Por otra parte nos encontramos con que todo el apartado gráfico ha sido mejorado notablemente, desde el diseño de los luchadores, -que presentan un aspecto mucho más "real" y un movimiento endiabladamente rápido-, hasta la realización de los escenarios, ahora bastante más atractivos y con numerosos elementos móviles que aportan un mayor dinamismo al juego.

En cuanto al sistema de lucha en sí, Takara ha vuelto a apostar por el espectáculo, ofreciendo unos combates en los que el uso de las magias se hace más imprescindible que nunca y donde los luchadores tienen más golpes especiales para elegir. Esto se ha conseguido gracias a la inclusión de una segunda barra de energía que permite que, tan sólo pulsando un botón, los luchadores efectúen unos "super ataques" de efectos realmente demoledores. Por contra, se ha equilibrado la potencia de los personajes, por lo que el componente estratégico también ha aumentado ligeramente.

Por todo esto podemos decir que «Toshinden 2» es una segunda parte más que digna, pues si bien continúa fielmente el camino marcado por su antecesor, -perdiendo así su capacidad de sorprendernos-, ha sabido incorporar las suficientes novedades y mejoras como para convertirse en un juego enormemente atractivo.

Manuel del Campo

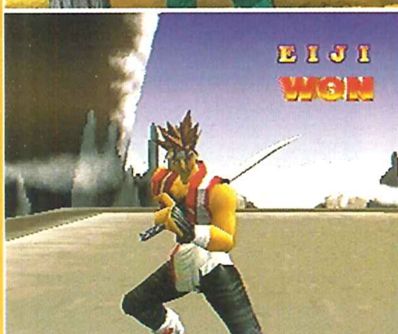






LOS 11 LUCHADORES











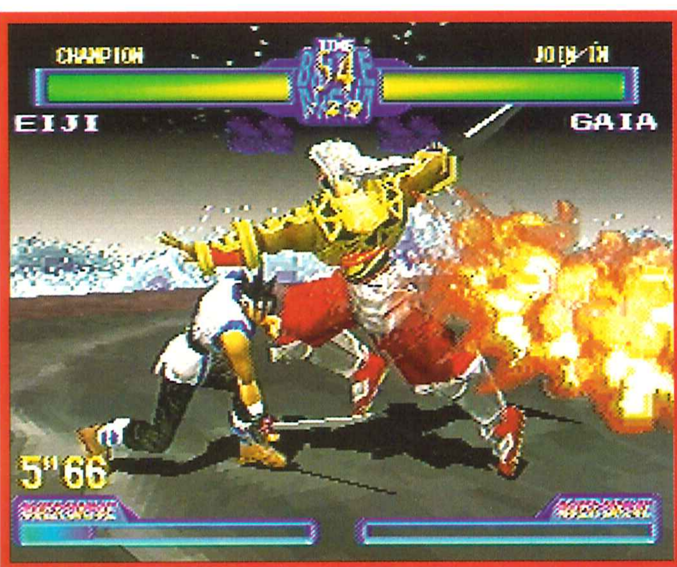




Las nuevas barras de energía situadas en la parte inferior de la pantalla permiten ejecutar golpes como éste, que pueden durar varios segundos para dejar casi K.O. al rival.

«Toshinden 2» llega a PlayStation con bastantes mejoras con respecto al original, pero siguiendo claramente la línea de juego marcada por éste.

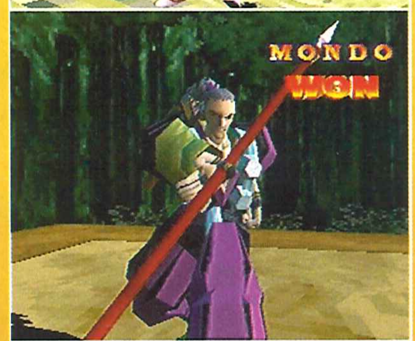




Este «Toshinden 2» ha vuelto a "machacar" a sus rivales en su concepto del entorno 3-D. Ningún otro juego de lucha permite tanta libertad de movimientos.



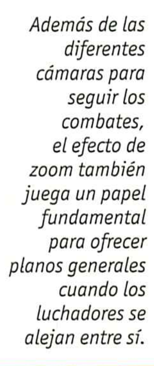








Estos once personajes son los que se pueden elegir desde el comienzo del juego. Después os enfrentaréis a dos jefes finales para los niveles más fáciles y a otros dos para los más complicados.
El impresionante aspecto de estos luchadores y los escenarios en los que se mueven constituye uno de los elementos más brillantes del juego.
Los primeros presentan un diseño mucho más voluminoso y redondeado que en la primera parte, mientras que en los decorados Tamsoft se ha esforzado por conseguir que "participen" en cierto modo en el juego, incluyendo la presencia de diferentes elementos móviles y realizando vistosos efectos de luces. «Toshinden 2» hace gala, sin duda, de un impactante despliegue a nivel gráfico.


Además de las diferentes cámaras para seguir los combates, el efecto de zoom también juega un papel fundamental para ofrecer planos generales cuando los luchadores se alejan entre sí.





El cuidado que los programadores han puesto en los escenarios puede comprobarse en detalles como este: cuando comienza la pelea, los grandes ventanales permanecen cerrados (arriba), abriéndose a los pocos segundos (abajo).



El sabor de la derrota es amargo. Aquí podéis ver el estado en el que se queda Kayin tras perder un combate a manos de la agresiva Sofía.



El aspecto gráfico que presenta este juego de lucha es posiblemente el más impresionante de cuantos se han visto hasta la fecha en PlayStation.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	TAKARA
Programación:	TAMSOFT
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	8 NIVELES
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94

Se aprecian notables mejoras con respecto al original, -lo cual ya es mucho decir-, tanto en el diseño de los luchadores como en el de los escenarios. Impresionante.

SONIDO: 92

Excelente en efectos de sonido, voces y melodías para cada escenario.

JUGABILIDAD: 90

Tiene algunos detalles más de "estrategia" que la primera parte, pero básicamente la dinámica es la misma: sencillez de control al servicio del espectáculo.

DIVERSIÓN: 91

Ofrece diversión de una manera directa, sin buscar excesivas complicaciones.

VALORACIÓN: 92

Takara ha realizado un gran juego de lucha que supera a su predecesor en todos sus aspectos, excepto en el de su capacidad de sorprender. De esta forma, las mejoras en «Toshinden 2» aparecen en su jugabilidad, en la apariencia y rapidez de movimientos de los personajes, en el diseño de los decorados, en el número de luchadores... completando un juego impresionante y muy divertido.
Sin embargo, también es cierto que estas innovaciones no dejan de ser "lógicas" y por tanto podemos decir que nos encontramos ante un título excelente pero más parecido al original de lo que hubiéramos deseado.

RANKING:

Toshinden 2

Tekken

Toshinden

Zero Divide

CONCURSO NBA LIVE 96



Si te gusta el baloncesto, no lo dudes. Contesta a las tres preguntas que te hacemos sobre «NBA LIVE'96» y gana uno de los 25 juegos, 75 camisetas y 75 adhesivos que sorteamos.

25 primeros premios

Un juego de NBA LIVE'96 (tú eliges el sistema), una camiseta de la NBA y una pegatina.



50 segundos premios

Una camiseta de la NBA y una pegatina.



preguntas



No es posible cambiar de vista en «NBA Live 96» para PlayStation.
¿verdadero o falso?

Bajo ningún concepto es posible jugar los Play Off sin haber jugado antes el resto de la liga.
¿verdadero o falso?

Antes de los partidos es posible modificar el quinteto titular.
¿verdadero o falso?

BASES «NBA LIVE' 96»

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de participación a: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en el sobre: "CONCURSO NBA LIVE'96"

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correctas, se extraerán VEINTICINCO, que serán ganadores de un cartucho de NBA LIVE '96 (a elegir entre los sistemas:Playstation, Super Nintendo o Megadrive), una camiseta licenciada de la NBA y una pegatina de NBA LIVE'96. Se extraerán CINCUENTA cartas más que serán ganadoras de una camiseta licenciada de la NBA y una pegatina de NBA LIVE'96. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 27 de Mayo de 1996 al 3 de Julio de 1996.

4.- El sorteo se realizará ante notario en Madrid el 4 de julio de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de agosto de la revista Hobby Consolas.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS Y HOBBY PRESS y el notario que da fe del sorteo.

CUPÓN CONCURSO «NBA LIVE' 96»

HOBBY CONSOLAS SPALDING

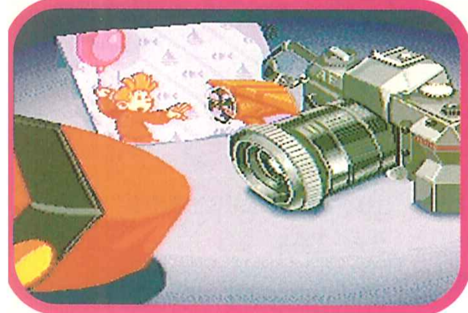




Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia.............................. C. Postal ....
Teléfono ....
Respuestas (indica verdadero "V" o falso "F"):
N.......... B.......... A.........
Si gano el 1er. premio quiero el juego en formato:
❐ Super Nintendo ❐ Megadrive ❐ PlayStation



SPIROU



El primer indicio de que esta estrella francesa de los cómics podía llegar a Super Nintendo lo tuvimos hace varios meses, cuando la versión Mega Drive aterrizó en nuestro país.

Ahora, casi un año después, los poseedores de "El cerebro de la Bestia" pueden imitar a sus vecinos de Sega disfrutando de un juego de plataformas no muy original pero que está impregnado del encanto que le imprime la simpática personalidad de su protagonista.

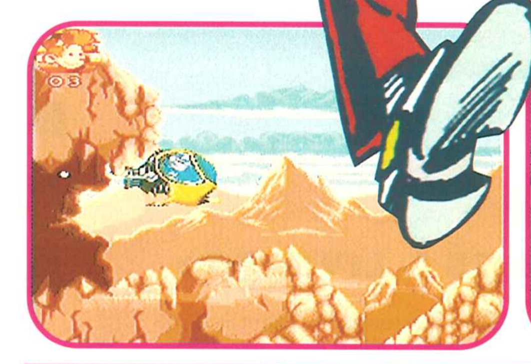
El principal atractivo de este «Spirou» reside en presentar, partiendo de una base claramente "plataformera", un juego que se ve salpicado con ciertas dosis de aventura, con algún que otro problemas de lógica para resolver e incluso en el que aparece alguna zona de "shoot'em up", configurando en su conjunto un juego que aunque no llega a ofrecer nada verdaderamente nuevo, sí resulta capaz de proporcionar buenas dosis de diversión.

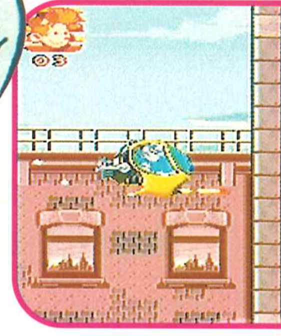
El único "pecado" de este cartucho es que básicamente ninguna característica le distingue de cualquier otro del género en cuanto a su desarrollo, mecánica o estética, lo que hará que los habituales de este tipo de juegos no le encuentren demasiados atractivos.

Los nuevos en esta feria descubrirán, sin embargo, un cartucho con un aspecto estético de lo más atractivo, con un amplio número de fases bastante diferentes entre sí y que sin duda conseguirá mantenerlos un buen rato entretenidos.

Por último decir que el juego cuenta con todos sus textos de pantalla -aunque no son muchos-, traducidos al castellano.

Roberto Lorente





PLATAFORMAS a la francesa







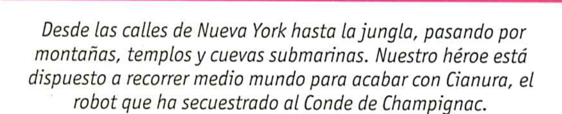
Por tierra, mar y aire

Spirou demuestra en este cartucho encontrarse en una forma física excepcional. Según avancen las fases le podréis ver buceando, saltando de plataforma en plataforma o incluso pilotando un avión.

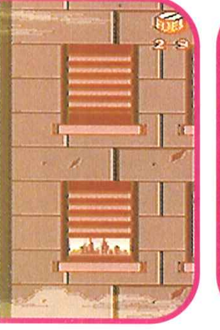
Super Nintendo da con cierto retraso la bienvenida a este simpático personaje que llega con un juego aceptable, orientado más bien a los seguidores del cómic.

Una vez hayáis rescatado al Conde de Champignac comenzaréis a recibir su ayuda. El "cerdifante" que veis en la imagen (si, esa "cosa" violeta) se encargará de llevaros los inventos del científico hasta el lugar en el que os encontréis.

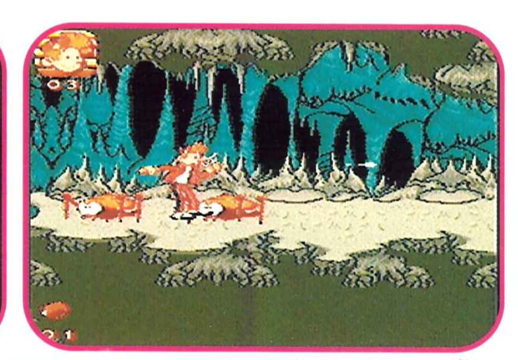


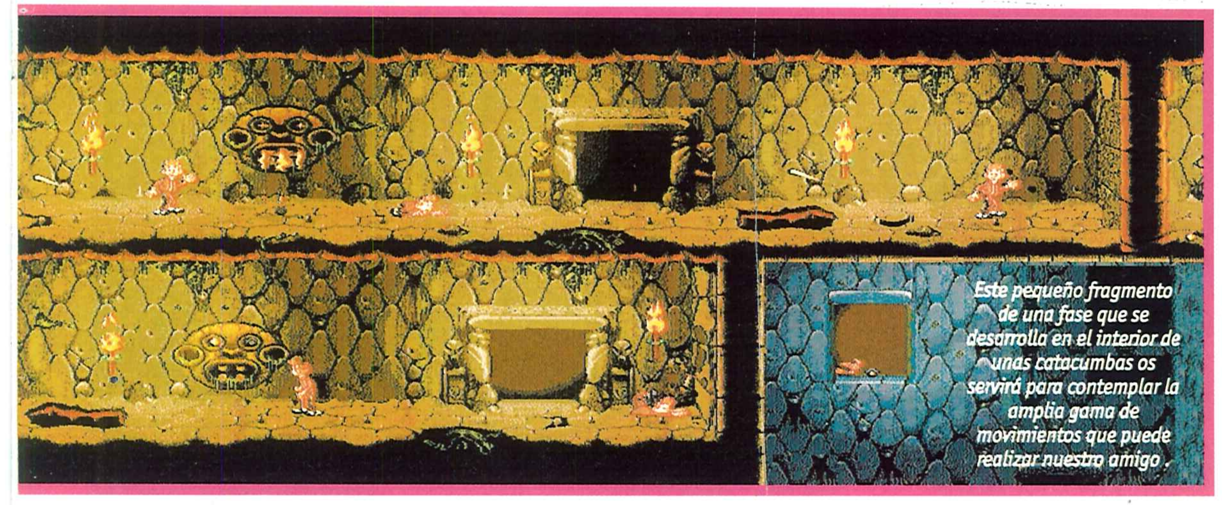


Desde las calles de Nueva York hasta la jungla, pasando por montañas, templos y cuevas submarinas. Nuestro héroe está dispuesto a recorrer medio mundo para acabar con Cianura, el robot que ha secuestrado al Conde de Champignac.









Este pequeño fragmento de una fase que se desarrolla en el interior de unas catacumbas os servirá para contemplar la amplia gama de movimientos que puede realizar nuestro amigo.

Consola:	Super Nintendo
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Infogrames
Programación:	Infogrames
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	12 niveles
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	10 megas



Gráficos: 80

Destaca la esmerada animación del protagonista y la gran variedad de los escenarios.

Sonido: 79

Cada fase dispone de su propia melodía, pero lo cierto es que acaban pareciéndose mucho unas a otras.

Jugabilidad: 78

Spirou es de lo más caprichoso a la hora de realizar los saltos. Brincos en teoría asequibles os costarán demasiadas vidas.

Diversión: 80

"Plataformear" en compañía de una celebridad siempre resulta entretenido, aunque el juego puede resultar un poco repetitivo por su lineal desarrollo.

Valoración: 80

Resulta cuando menos sorprendente descubrir la cantidad de cosas interesantes que se pueden hacer con apenas 10 megas. En este espacio, Infogrames ha logrado "embutir" 12 entretenidas fases que gráficamente no tienen nada que envidiarle a cosas vistas en cartuchos de más capacidad.
Esta es posiblemente la mayor virtud de un título en el que la inclusión de una pequeña fase de "shoot'em up" y de innumerables puzzles refuerzan la sensación de estar ante un juego divertido y variado, pero que sin duda queda lejos de los grandes "monstruos" del género.

Ranking:

Spirou

EarthWorm Jim 2

D.K.C. 2

Super Mario World 2

Novedades

SegaSaturn

TILT!

NIÑOS, ¡a la mesa!

Nada mejor para hacerse una idea de lo que os espera en «Tilt» que ver una mesa entera. Esta que podéis ver arriba se llama "Myst & Magik" y en alla abundan las zonas mágicas con bolas que desaparecen, pasillos y túneles. Pues así, hasta un total de seis mesas completas.

Esto de los videojuegos no hay quien lo entienda. O nos tiramos un montón de tiempo sin ver títulos de un género en concreto o asistimos a una auténtica oleada de lanzamientos.

En fin, la cuestión es que por seguir la última moda, Virgin no ha dudado en ofrecernos su particular visión de lo que puede -y debe-, ser un buen pinball.

Bajo el apropiado nombre de «Tilt», este compacto presenta 6 mesas o máquinas diferentes que hacen un recorrido por el habitual repertorio de este tipo de juegos. De esta forma os encontraréis con "Myst & Magik" ambientada en los mundos fantásticos de los dragones, "Roadking" con sus carreteras y veloces bólidos, "Funfair" y su parque de atracciones, "Star Quest" con su aventura espacial, "Gangster" y los barrios bajos y por último "The Monster" con el lado más terrorífico del pinball.

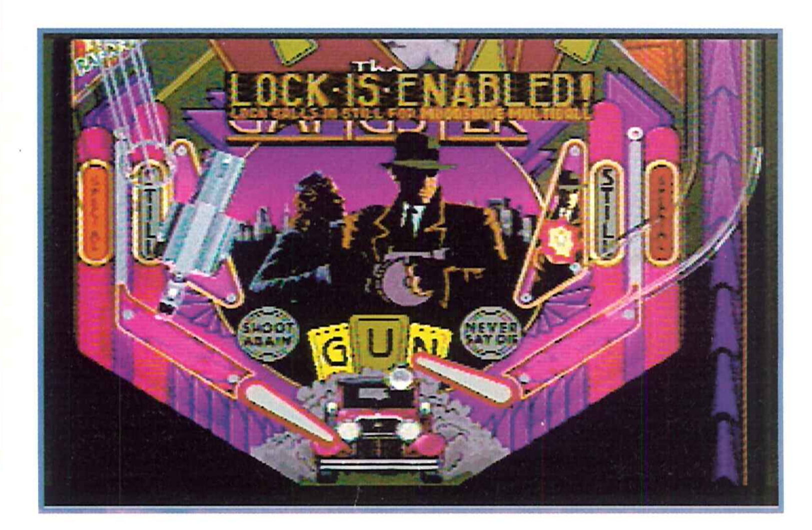
Por variedad parece que no va a quedar y por vistas tampoco, ya que dispondremos de dos diferentes, una en 3D que abarca toda la mesa pero que no tiene ningún tipo de scroll y otra en 2D que se moverá para mantener la bola siempre centrada. Como "extra" contaréis además con una amplia colección de animaciones renderizadas que os mostrarán de un modo muy realista las "tripas" de un pinball cada vez que la bola se cuele en un pasadizo.

Con la ayuda de estas perspectivas podréis dedicaros completamente al noble arte de derribar dianas, atravesar pasillos y bloquear bolas sin preocuparos de nada más, que a fin de cuentas es precisamente de lo que se trata.

Pero por si sois unos chicos exigentes y todo lo anterior os ha parecido poco, los programadores han añadido algunos juegos muy simples pero a la vez tremendamente divertidos que se desarrollan en el área dedicada a los marcadores y que contribuirán a aumentar aún más el ya de por sí elevado nivel de adicción que ofrece este título.

Si sois aficionados a las máquinas de bolas, seguro que en «Tilt» encontraréis lo que siempre habéis buscado: poder jugar y jugar sin parar y sin salir de casa. Realmente genial.

Roberto Lorente



Virgin nos ofrece un simulador de "pinball" que causará sensación entre los aficionados el tema.

Viaje al centro de un pinball

De vez en cuando podréis disfrutar con animaciones realizadas con Silicon Graphics que os mostrarán el interior del propio pinball. Sin duda, súper interesantes.



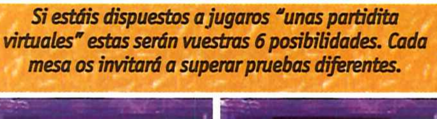


La vista en 3D que veis en estas imágenes, carece de scroll pero resulta muy apropiada para controlar todo lo que sucede en la mesa.



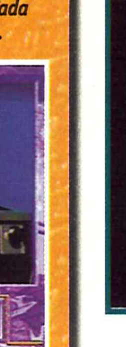
El gran mérito de este juego reside en haber sabido captar la tremenda jugabilidad que ofrecen los pinballs.

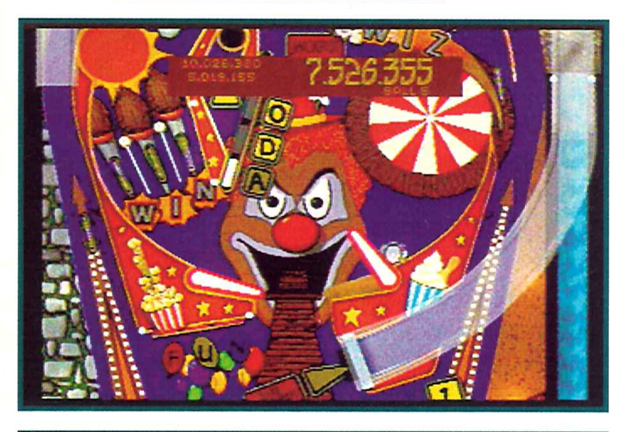




Si estáis dispuestos a jugaros "unas partidita virtuales" estas serán vuestras 6 posibilidades. Cada mesa os invitará a superar pruebas diferentes.

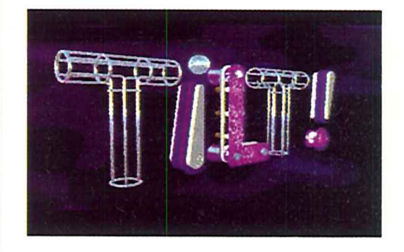
FUNFAIR







Consola:	SEGASATURN
Tipo:	PINBALL
Compañía:	VIRGIN
Programación:	N.M.S.
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	6 MESAS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89

Las mesas están realizadas de forma excepcional, pero si hay que destacar algo de manera muy especial lo hacemos con las secuencias animadas.

SONIDO: 90

Cada mesa dispone de su propia ambientación musical, no sólo con sus propias melodías sino también con efectos de sonido exclusivos.

JUGABILIDAD: 85

Oscila dependiendo de la vista escogida pero en líneas generales no plantea excesivos problemas.

DIVERSIÓN: 87

Si jugar a un pinball resulta divertido imaginaros lo que puede pasar con 6 diferentes...

VALORACIÓN: 87

Conseguir imitar la delirante diversión de un pinball no es tarea fácil -a los anteriores intentos nos remitimos-. Pero «Tilt» se ha enfrascado en la tarea con empeño y el resultado ha sido realmente brillante.
La utilización de estaciones de trabajo Silicon Graphics para las secuencias animadas, el buen tono gráfico general de los 6 mesas disponibles -más que suficientes-, y la diversidad de atmósferas musicales han conseguido que echarse unas partidas resulte de lo más sencillo y agradable, lo que apreciarán especialmente quienes gustan de la diversión en estado puro.

RANKING:

Digital Pinball

Tilt



Chronicles of the Sword

La Gran CRUZADA

Las aventuras gráficas no han sido un género demasiado extendido en el mundo de las consolas. Pero la llegada de los nuevos formatos está cambiando radicalmente esta situación y parece que una especie de "fiebre aventurera" se está adueñando en los últimos meses de nuestras PlayStation y Saturns.«Chronicles of the Sword», realizado por Psygnosis, es uno de los mejores exponentes de esta invasión que se nos avecina.

Esta aventura nos translada al atractivo entorno que conforman las leyendas del rey Arturo, Merlín y la bella reina Ginebra.

El jugador asume el papel de Gwain, un joven caballero que quiere ganar el honor de formar parte de la Tabla Redonda.

Lancelot, que confía en el joven, le indica que busque a Merlín y éste lo pone a su servicio. El mago le encargará todo tipo de misiones en las que tendrá que verse las caras con esqueletos, dragones o hadas juguetonas con el objetivo final de derrotar a la malvada Morgana.

La base de «Chronicles of The Sword»

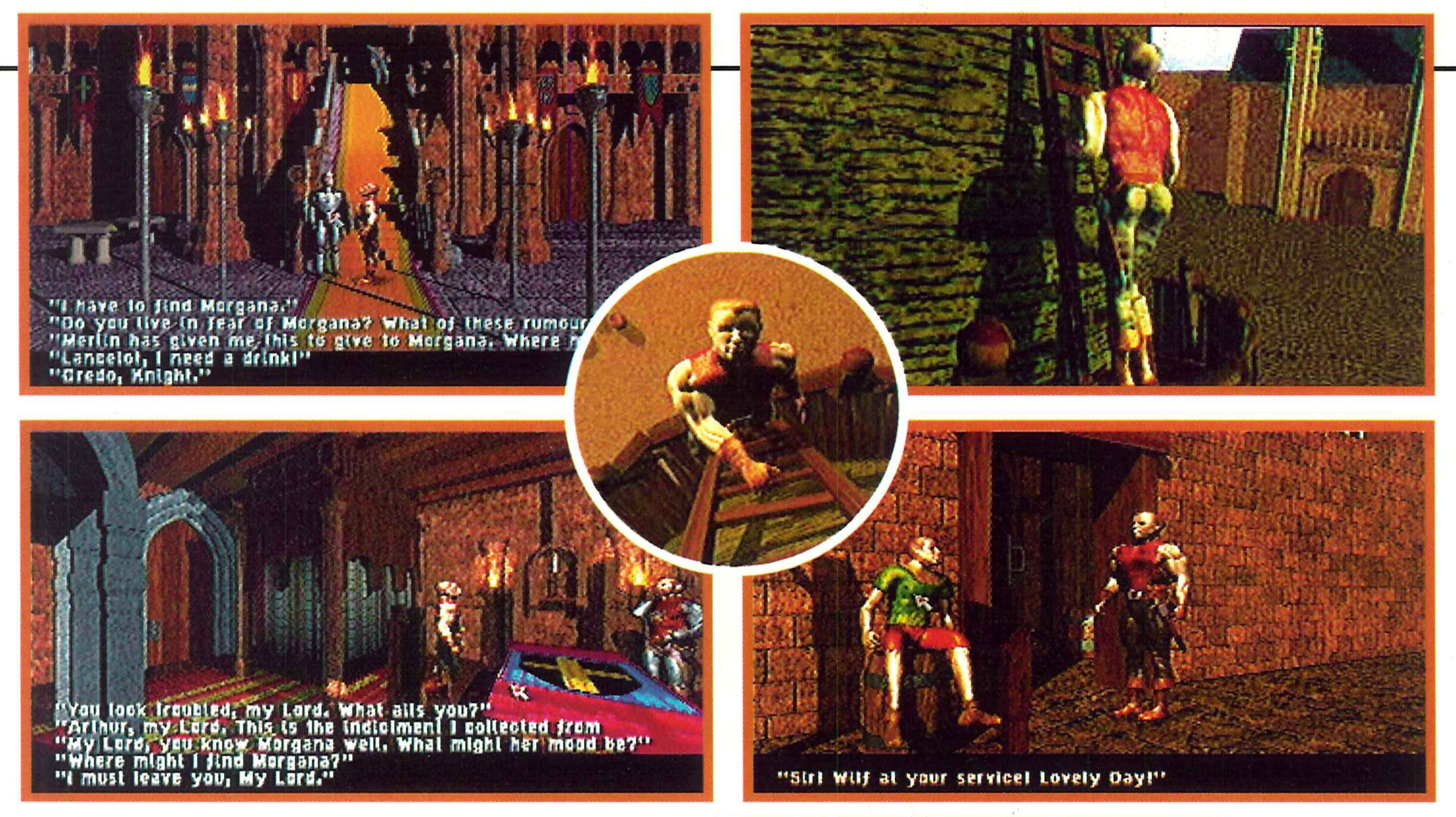
radica principalmente en el uso de la inteligencia y la intuición, aunque también influye en cierto modo la suerte. El espacio dedicado a la habilidad se queda reducido a los escasos combates que nos depara la aventura, combates que, además, se deciden simplemente con el método de tocar el pad en la dirección oportuna en el momento correcto.

El mayor atractivo del juego reside en saber qué hay que hacer y cuándo con los objetos que vayamos recogiendo en nuestro camino. Ya sabéis: para abrir una puerta, por ejemplo, puede que necesitemos sangre de dragón y para conseguirla habremos de haber cogido previamente una jarra escondida, haberla llenado de cerveza y habérsela dado a un sediento guardia que a cambio nos dejará acceder a cierta habitación.... Y situaciones por el estilo, todas ellas relativamente complicadas.

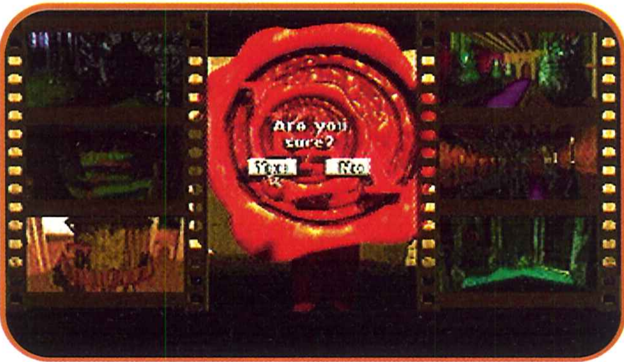
En cuanto al apartado gráfico, la calidad de este título se plasma en forma de imágenes casi siempre estáticas a gran resolución, aunque tampoco faltan algunas soberbias animaciones. Sin embargo, está calidad gráfica se convierte en un arma de doble filo, ya que provoca que el tiempo de carga se alargue un poco más de lo que hubiera sido deseable.

Un detalle verdaderamente atractivo de este título es que no sólo los textos sino también las voces se han traducido al castellano, lo cual, evidentemente, hace que la valoración global del juego suba bastantes enteros.

Sonia Herránz



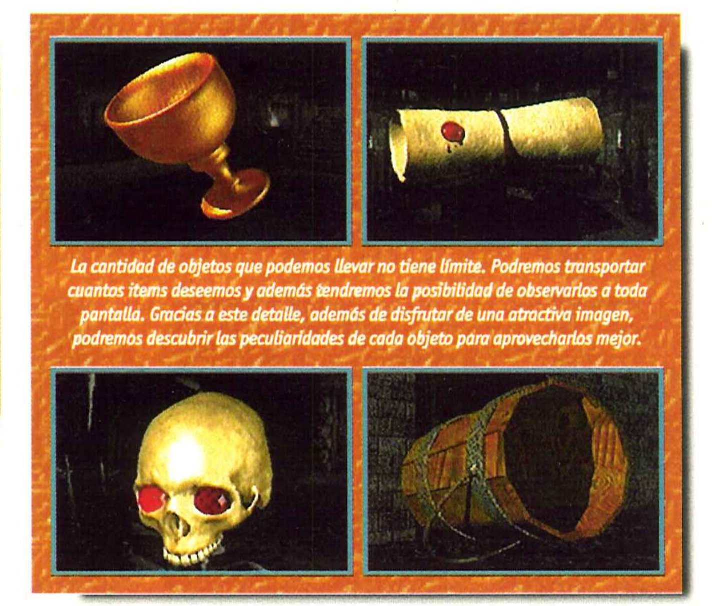
Psygnosis retoma el género de la aventura con una historia ambientada en la corte del rey Arturo y en la que la espada y la brujería son dos de los elementos fundamentales.



Para facilitar las cosas, «Chronicles...» nos da opción de salvar hasta un total de seis partidas diferentes. Como en todas la aventuras, la Memory Card se convierte en un elemento imprescindible.



En algunos momentos aparecen animaciones que muestran escenas importantes en el desarrollo de la aventura. Los escasos "combates" que tendremos que afrontar a lo largo del juego tienen lugar en escenas animadas de este tipo, obligándonos a luchar al estilo «Dragon's Lair», es decir, pulsando el botón adecuado en el momento preciso.



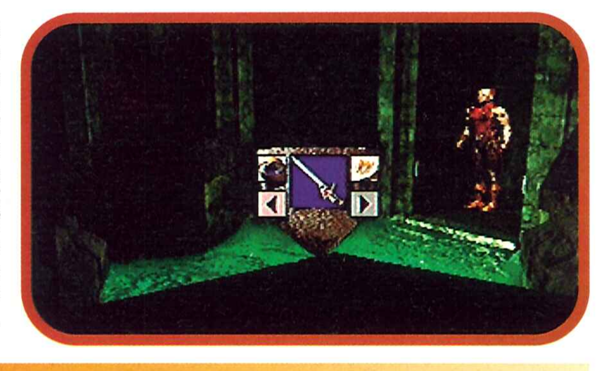
La cantidad de objetos que podemos llevar no tiene límite. Podremos transportar cuantos ítems deseemos y además tendremos la posibilidad de observarlos a toda pantalla. Gracias a este detalle, además de disfrutar de una atractiva imagen, podremos descubrir las peculiaridades de cada objeto para aprovecharlos mejor.







Este pequeño menú que veis en la pantalla permite el acceso a todas las opciones del juego, al tiempo que sirve de práctico "baúl".



Uno de los detalles más destacables de este título es que no sólo los textos, sino también las voces de los personajes han sido traducidas al castellano.

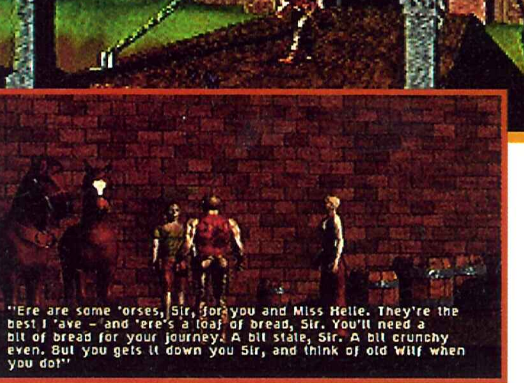
«Chronicles of The Sword» presenta un pequeño inconveniente: los largos tiempos de carga que hay que sufrir cada vez que se prepara una animación o se cambia de escenario. No es una aventura para jugadores impacientes.







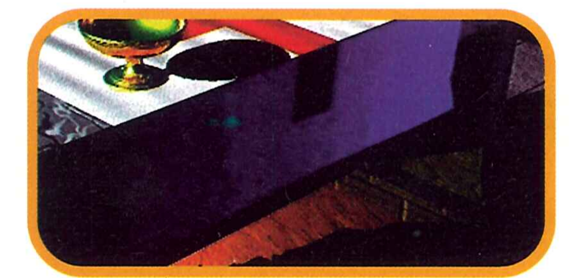




Aunque aquí mostremos los textos en inglés, el juego se pondrá a la venta con los textos ¡¡y la voces!! traducidas al castellano.



En muchas ocasiones nuestro éxito dependerá del acierto con el que contestemos a las preguntas que nos hagan otros personajes.

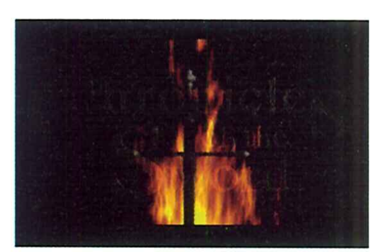








Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	SYNTHETIC DIMENSIONS
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	UN MUNDO
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	2 CD'S



GRÁFICOS: 91

La excelente calidad gráfica de las imágenes tiene como contrapartida la lentitud de las animaciones. Es un juego visualmente muy atractivo.

SONIDO: 94

En este aspecto las voces -en castellano, además-, son lo mejor de un programa que cuenta con una música suave y buenos, aunque escasos, efectos sonoros.

JUGABILIDAD: 88

La única pega que le podéis encontrar es el tiempo de carga entre escena y escena. Por su parte, el manejo es muy sencillo.

DIVERSIÓN: 91

Es una aventura difícil y la complejidad de sus situaciones es elevada. Si os creéis lo suficientemente inteligentes como para afrontarla, os divertiréis mucho, mucho.

VALORACIÓN: 90

La mejor manera de definir «Chronicles of The Sword» sería calificarla como una aventura bien ambientada, con una complejidad relativamente alta y una excelente calidad gráfica. En el lado negativo hay que lamentar los largos períodos de carga que se dan en los cambios de localización.
Sin embargo sus numerosas virtudes se imponen sobre este defecto y el resultado es que el que guste de las aventuras encontrará en estos dos CD's un campo perfecto para demostrar su astucia e inteligencia. Excelente la traducción de todos los textos y las voces del juego.

RANKING:

Chronicles of the Sword

Mundo Disco

Myst



1er Concurso Nacional Mangas & Videogames

Bases Concurso «Mangas & Videogames»

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen su manga junto con el cupón de participación Nº 1 (mayo) y Nº 2 (junio) a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. ; Hobby Consolas. Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "Concurso Mangas & Videogames".

2.- Los mangas enviados deberán tener entre 2 y 6 páginas. Los protagonistas de los mangas deberán ser personajes que hayan aparecido en algún videojuego.

3. - De entre todas los trabajos recibidos, un jurado compuesto por redactores de Hobby Consolas elegirá uno, que será premiado con un viaje a Japón de una semana de duración para tres personas (ganador y dos acompañantes). El viaje incluirá avión ida y vuelta, alojamiento en hotel de primera categoría y traslados aeropuerto-hotel-aeropuerto.
A continuación se elegirán los siguientes 5 mejores trabajos que ganarán, (cada uno) un lote compuesto por los siguientes vídeos manga: Street Fighter, Oh my Godess!, Porco Rosso, Ranma 1/2: Buscando a Shampoo, Robot Carnival, Macross II, La Leyenda de los 4 Reyes, Patlabor, Roujin Z, 3 X 3 Ojos, Dominion Tank Police I y II. Por último se elegirán 45 ganadores del tercer premio consistente en una película de vídeo de Street Fighter.

4. - Será imprescindible que el ganador del concurso y sus acompañantes cuenten con pasaporte actualizado con una validez mínima de 6 meses desde la fecha de comienzo de su viaje, debido a que así lo exige el Gobierno japonés.

5. - Sólo podrán participar en el concurso los trabajos recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 1 de junio y el 9 de julio de 1996.

6. - El fallo del jurado se realizará el 10 de Julio de 1996 y se comunicará inmediatamente al ganador del primer premio telefónicamente. El resto de ganadores recibirán notificación de su premio por carta. Los nombres de los ganadores se publicarán en las páginas de la revista Hobby Consolas.

7. - El viaje se realizará entre el 15 de julio y el 30 de agosto de 1996, y el ganador podrá elegir entre las fechas propuestas por la agencia de viajes aquella que le sea más conveniente.

8. - Caso de que algún premio se extravíe en el envío, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

9. - El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

10. - Los trabajos recibidos no serán devueltos a los autores de los mismos. HOBBY PRESS, S.A. se reserva el derecho de utilización y difusión de los trabajos.

11. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A. y MANGA FILMS.

HOBBY CONSOLAS



Os recordamos que aún estáis a tiempo de participar en nuestro Primer Concurso Nacional Mangas & Videogames. Tres viajes a Japón y 100 vídeos están en juego.

1er PREMIO

Un viaje a Japón para tres personas (ganador y 2 acompañantes) .



2º PREMIO

5 lotes de once vídeos manga: Street Fighter, Oh my Godess!, Porco Rosso, Ranma1/2: Buscando a Shampoo, Robot Carnival, Macross II, La Leyenda de los 4 Reyes, Patlabor, Roujin Z, 3 X 3 Ojos, Dominion Tank Police I y II.



3er PREMIO

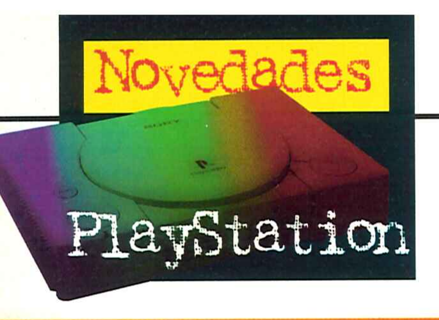
45 vídeos de Street Fighter.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN Nº 2 (Junio)

Nombre ....
Apellidos ....
Calle ....
Localidad ....
Provincia .... C. Postal ....
Edad .... Teléfono ....

Nombre del manga: ....

Envía este cupón junto con el nº 1, publicado el mes pasado.





DOOM

Un juego muy "ORÍGINAL"

La gran cita para los amantes de la acción ya ha llegado. «Doom», el auténtico, el genuino, el inimitable, ya está disponible para PlayStation. Tras soportar estoicamente el desembarco de montones de "clónicos", los usuarios de PS-X tienen por fin la oportunidad de disfrutar de las excelencias de uno de los juegos de acción más famosos de todos los tiempos.

El comienzo de esta leyenda lo encontramos hace 3 años, fecha en la que John Carmack, John Romero y Adrian Carmack (fundadores de ID Software) sacaron al mercado la primera versión para PC. Si alguien les hubiese dicho entonces que aquel juego que acababan de crear iba a convertirse en un fenómeno social, seguro que se habrían reído a carcajadas.

Para empezar, «Doom» era simplemente una versión mejorada (muy mejorada, eso si) de «Wolfstein», su anterior título. En esencia la mecánica no variaba en absoluto: lo que teníamos que hacer era recorrer un laberinto de pasillos buscando la salida. Hasta que esto ocurría, y siempre gozando de una vista subjetiva, el jugador se veía visitado por montones de seres monstruosos que intentaban borrarle del mapa a mordiscos y/o tiros. No faltaban tampoco ni el amplio catálogo de armas, ni los ítems, ni las puertas ocultas. Pero en lo que sin duda este juego estaba sobrado era en acción y tensión.

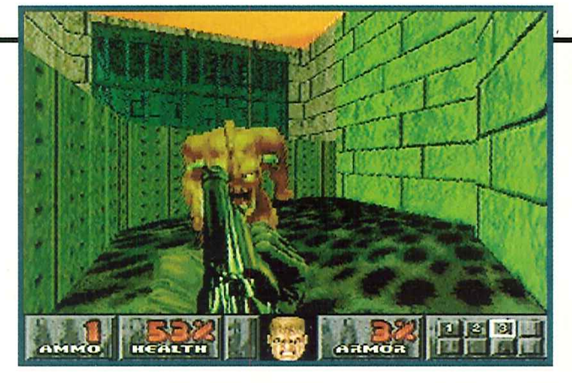
La fórmula alcanzó un éxito arrollador y desde ese momento la meta de cualquier soporte era -o es-, tener su propia versión de «Doom».

Hoy la afortunada es PlayStation, quien con el transcurso del tiempo se ha visto beneficiada con una versión especial que recoge en un mismo compacto tanto «Ultimate Doom» (el «Doom» original con nuevos niveles), como el «Doom 2». Vamos, que ofrece la friolera de 50 niveles en total. Además, permite la conexión de 2 PS-X mediante Link Cable, con lo que podremos disfrutar de dos nuevos modos de juego, uno en el que los dos jugadores cooperan y otro en el que se enfrentan entre sí.

Gracias a estas mejoras todo hace prever que «Doom» volverá a arrasar. Esta vez en la máquina de Sony.

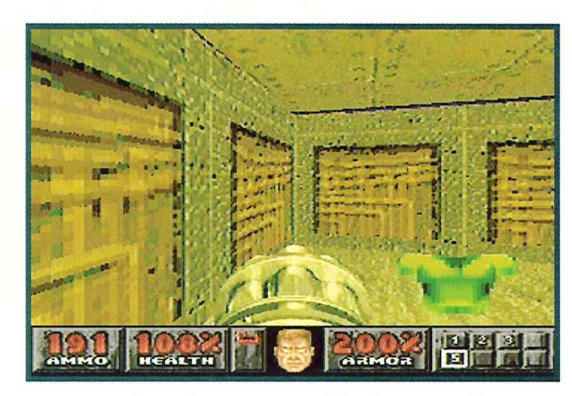

Roberto Lorente







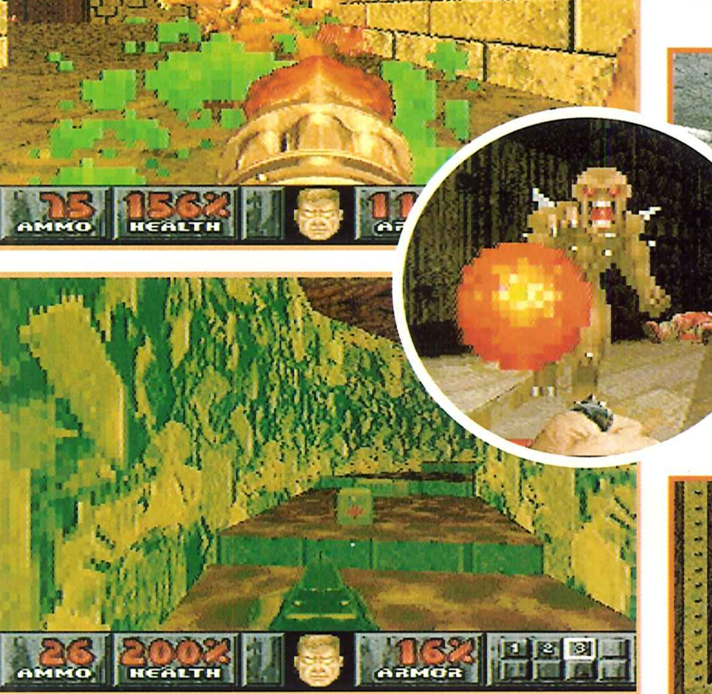




«Doom» el juego de acción por excelencia, llega a PlayStation con fuerzas renovadas y dispuesto a arrasar una vez más.



En nuestro recorrido deberemos localizar cuanto antes las armas más devastadoras. Su uso será vital para eliminar a algunos enemigos.



La munición de las armas es limitada. Cuando veáis que empiezan a escasear las balas será hora de buscar como locos escondites secretos tras los muros. Si tenéis suerte puede que halléis también alguna armadura que os evite sustos.

Debido a la complejidad de este enorme laberinto formado a base de pasillos y habitaciones, deberemos consultar constantemente el mapa para orientarnos.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: ACCIÓN
Compañía: WILLIAMS
Programación: ID SOFTWARE
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 50
Niveles de dificultad: 4
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 91

El excelente uso de las texturas y la suavidad de los desplazamientos superan cualquier versión consolera vista hasta la fecha.

SONIDO: 90

Predominan los efectos de sonido sobre las melodías, pero el conjunto refuerza la sensación de suspense del juego.

JUGABILIDAD: 93

Uno de los puntos fuertes del compacto es precisamente su sencillísimo contro y su ausencia de complicaciones de ningún tipo.

DIVERSIÓN: 92

Es de los que enganchan desde el primer instante: imposible soltar el pad, especialmente el botón de disparo.
La gran cantidad de niveles que ofrece esta versión es otro de sus puntos más positivos.

VALORACIÓN: 92

A lo largo de los últimos años hemos visto tantas versiones y tantas imitaciones de este juego, que uno no sabe ya qué decir.
Sin embargo, abstrayéndonos un poco y centrándonos en este compacto dejando a un lado las connotaciones, resulta evidente que los interminables pasadizos de «Doom» contienen básicamente tres cosas: acción, acción y acción.
Si eres de los que te gusta dejar el dedo pegado al gatillo y no te importa que la pantalla de tu TV se tiña de rojo casi constantemente, tienes ante ti una de las mejores ocasiones para disfrutar de lo lindo.

RANKING:

Doom

Alien Trilogy

Kileak the Blood





DRAGON BALL Z Ultimate Battle 22

Los guerreros de la Bola de Dragón se han abierto camino hasta los 32 bit, y se han presentado en PlayStation sin muchos alardes técnicos, pero con todo el encanto que siempre les envuelve. Y lo mejor de todo es que en esta versión podremos ver reunidos a todos los personajes de la serie, sin ninguna ausencia importante, completando un repertorio nada menos que de 22 luchadores (5 más con un truco).

Esta es, sin duda, la mayor virtud de un juego que da la sensación de que no ha explotado a tope las posibilidades de la máquina de Sony, y que presenta un aspecto tan sólo ligeramente superior al de las versiones para las 16 bit. Vale que la "intro" les ha quedado muy aparente, -con imágenes animadas de todos los personajes-, y que en el juego podemos disfrutar de unas curiosas rotaciones de los escenarios, pero a mi juicio estas no parecen demasiadas novedades para un salto cualitativo tan grande en cuanto a la máquina que soporta esta versión.

Un detalle importante, por ejemplo, es que no se palpa el entorno 3-D por ningún lado, (a pesar del alarde de profundidad de los escenarios en su presentación antes de las peleas), y los guerreros cósmicos no se diferencian casi en nada de sus compañeros de Super Nintendo o Mega Drive. Además, se ha suprimido la clásica "split screen" (pantalla partida) de anteriores entregas, por un extraño zoom que ofrece una rara impresión cuando los luchadores se encuentran a distinto nivel de altura.

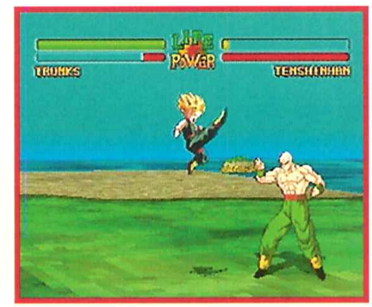
Pero claro, Dragon Ball se basta y se sobra para resultar un producto atractivo por sí solo, -independientemente de su mayor o menor nivel de calidad-, lo que en este caso se ve aumentado por presentar un repertorio de luchadores tan amplio, que además incluye un buen número de golpes y técnicas de lucha para cada guerrero.

Manuel del Campo

SÚPER GUERREROS frente a frente







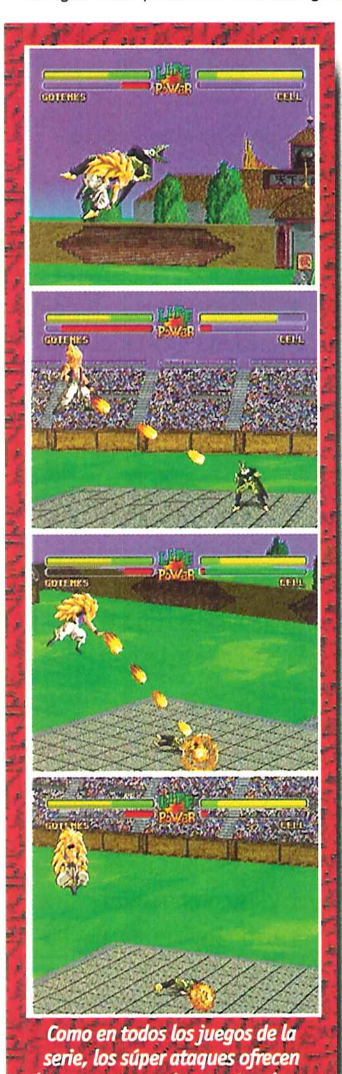




Este es el impresionante plantel de luchadores que presenta «Dragon Ball» para PS-X. Veintidós guerreros dispuestos a todo.



Cuando un luchador se eleva, en lugar de la tradicional pantalla partida aparece este curioso efecto que da la sensación de alejamiento.

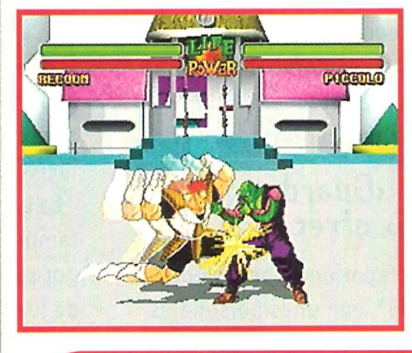


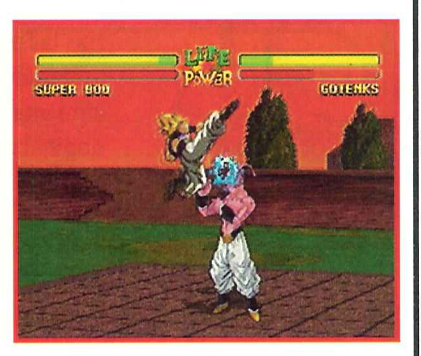
Como en todos los juegos de la serie, los súper ataques ofrecen los momentos más espectaculares del juego. En ellos podremos ver cómo algunos luchadores cambian de aspecto y realizan movimientos por toda la pantalla.



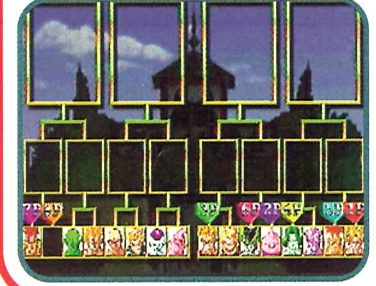


La Bola de Dragón llega a Playstation en un atractivo juego en el que participan casi todos los personajes de la serie.





Bandai tan solo ha incluido un modo de juego "especial" en esta versión. Se trata de un torneo que puede ser confeccionado por el jugador y en el que pueden participar hasta ocho amigos. Algo parecido a lo que vimos en las versiones de 16 bit.





Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	KONAMI
Programación:	BANDAI
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 83

Destacan la "intro" y las rotaciones de los escenarios. Por lo demás, pocas novedades con respecto a las versiones de 16 bits.

SONIDO: 85

Sobresalen las voces de todos los personajes, con diálogos extensos, pero falta contundencia en los efectos.

JUGABILIDAD: 84

En la línea de los anteriores «Dragon Ball»: apañada, aunque algunos golpes especiales resultan algo complicados.

DIVERSIÓN: 83

Casi todas sus bazas se encuentran en el encanto de la serie, que no es poco.

VALORACIÓN: 84

Hay que reconocer que ver juntos a Goku, Piccolo y compañía dándose de mamporros los unos a los otros, puede resultar algo muy atractivo, sobre todo para los más acérrimos seguidores de esta serie nipona.
Pero lo cierto es que si nos abstraemos de todo lo que conlleva el fenómeno «Dragon Ball», este compacto resulta un juego de lucha más bien normalito. Y si tenemos en cuenta las maravillas en forma de juegos de lucha que rondan por esta consola, podríamos decir incluso que esta versión resulta algo decepcionante.
Sin embargo, nadie puede dudar que Goku y compañía tiran mucho...

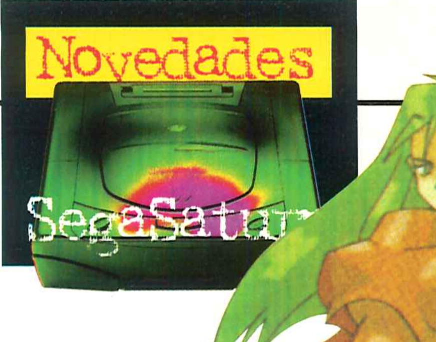
RANKING:

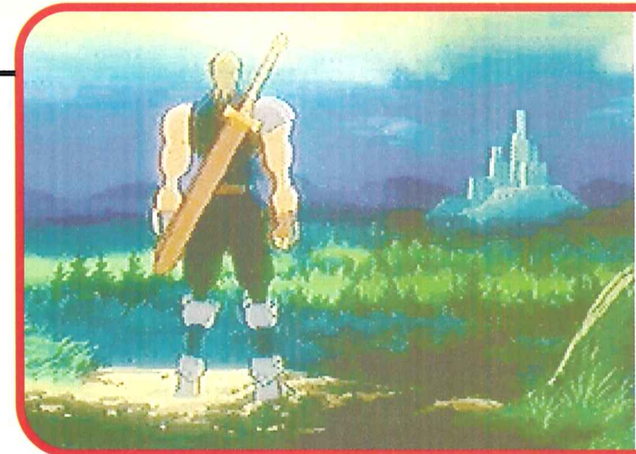
Tekken

Toshinden 2

Street Fighter Alpha

Dragon Ball





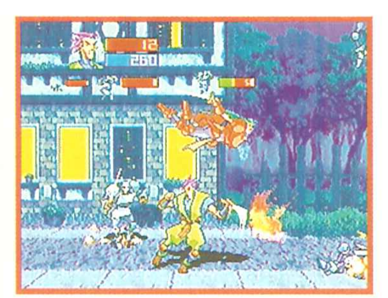
El aspecto de «Guardian Heroes» recuerda bastante al estilo de los cómics. La pequeña "intro" realizada con técnicas de animación clásicas no hace más que confirmar esta tendencia. Su duración no es muy elevada pero es una excelente manera de entrar en el juego.

El ROL entra en acción

GUARDIAN HEROES



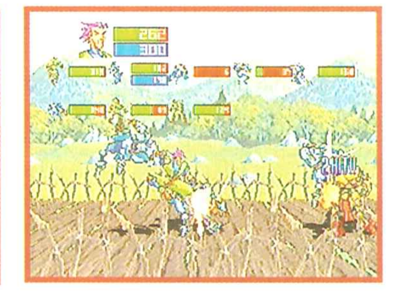






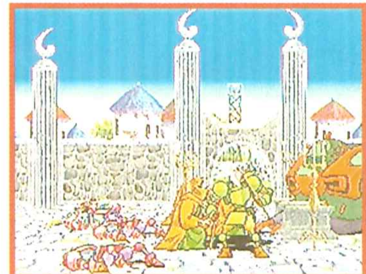


Algunas secuencias animadas automáticas se encargarán de dotar de la consistencia argumental necesaria a la historia.



Las barras de la parte superior de la imagen os darán información sobre los puntos de vida y magia de los rivales.





Asegura un dicho popular que "Aprendiz de mucho, maestro de poco". Pues bien, en el caso de «Guardian Heroes» esa afirmación no puede ser más falsa: Sega ha conseguido reunir en un mismo juego elementos característicos de dos géneros tan distintos como el rol y el "beat'em up" con unos resultados más que satisfactorios.

Esta curiosa mezcla de estilos desconcierta un poco al principio pero tras las primeras partidas no tardaremos en comprobar que estamos ante una forma totalmente nueva y original de saborear un videojuego.

Lo que «Guardian Heroes» ofrece a primera vista es una apariencia puramente "beat'em up", con unos personajes realizados con los trazos propios de los cómics o las películas de animación. La acción se desarrolla avanzando siempre hacia la derecha de la pantalla y los enemigos suelen salir siempre por este lugar. Hasta ahí todo bastante tradicional ¿no? Pues atentos porque la parte original llega ahora.

Para jugar podréis elegir entre 5 personajes -guerreros y magos- diferentes y cuyas habilidades combinarán magia y fuerza en distintas proporciones. Estos héroes irán ganando en experiencia a medida que vayan avanzando en el juego y podrán así aumentar sus puntos de vida, magia, agilidad, fuerza o suerte, del mismo modo que sucede en los juegos de rol más clásicos.

Otra cualidad que se traslada de los JDR es la de el final abierto (varios finales distintos) a los que se llegará dependiendo de las decisiones tomadas a lo largo de esta particular lucha aventura.

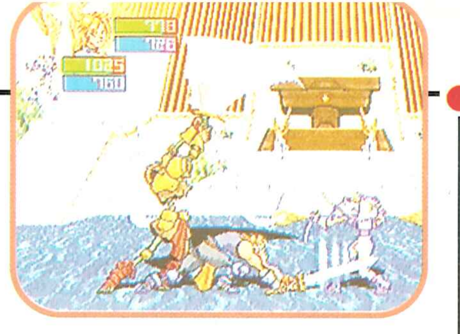
La parte "beat'em up" contiene también características importantes por su parte, como son los tres planos de juego (al frente, al fondo y a media distancia), la posibilidad de realizar golpes especiales combinando botones o la de disfrutar de partidas de hasta 6 jugadores simultáneos.

Sega ha vuelto a lucirse ofreciendo un título que cautivará tanto a los aficionados al rol con ganas de "marcha" como a los "machacapads" con espíritu aventurero.

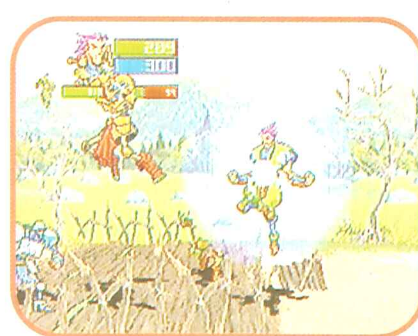

Roberto Lorente

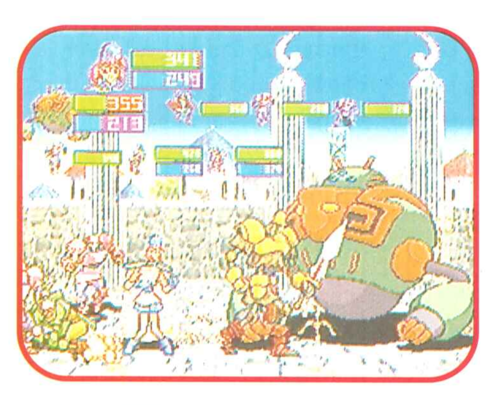
Los personajes





Sega presenta un juego muy original que mezcla de una manera brillante el rol con el "beat'em up".







En un momento del juego se nos unirá un guerrero zombie que obedecerá nuestras órdenes.

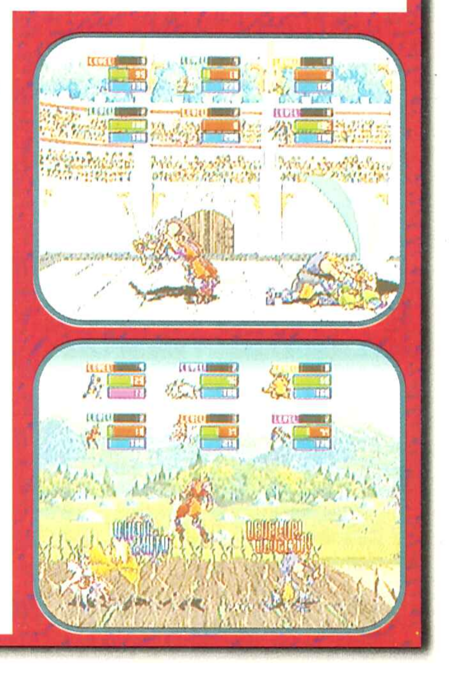


Como podéis apreciar, el aspecto gráfico de «Guardian Heroes» es bastante atractivo, huyendo de los tan de moda personajes poligonales.



Seis son multitud

Uno de los mayores atractivos de «Guardian Heroes» es el de que pueden participar simultáneamente hasta 6 jugadores. Esto ocurre únicamente en el modo versus pero os permitirá combatir con personajes imposibles de escoger desde los otros modos.



Consola:	SATURN
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	De 1 A 6
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Poseen una estética tipo cómic o anime, lo cual siempre resulta atractivo.

SONIDO: 84
La calidad del soporte digital se deja notar en unas melodías marchosas, pero quizás inadecuadas para el tipo de juego.

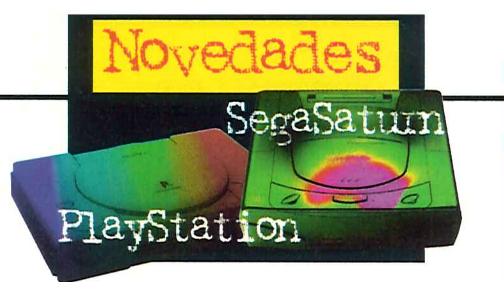
JUGABILIDAD: 89
Los tres planos en los que podemos movernos y el gran número de personajes que aparecen en pantalla pueden llegar a despistar un poco. A pesar de esto, se deja jugar bastante bien.

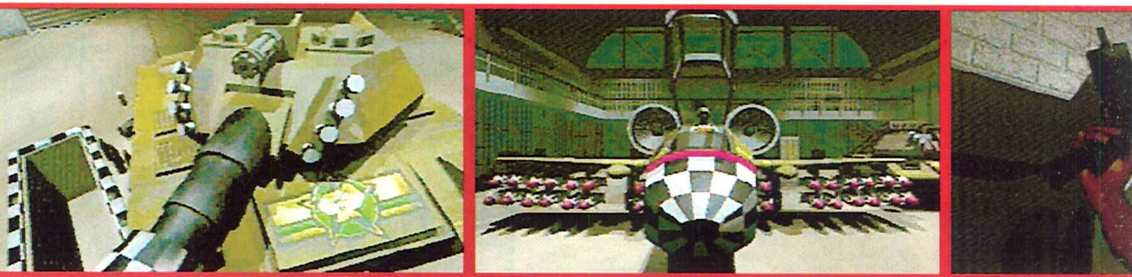
DIVERSIÓN: 88
Combinar elementos propios del rol y del "beat'em up" puede parecer extraño, pero el resultando es muy curioso.

VALORACIÓN: 88
Original, exótico, diferente, nuevo... Podríamos acabar con todos los calificativos similares y no llegaríamos a encontrar uno que describiera con exactitud lcómo es este «Guardian Heroes». Estéticamente es un "beat'em up", eso está claro, pero los personajes tiene puntos de vida, magia, experiencia... por lo que el tema resulta más completo que simplemente avanzar pegando golpes a diestro y siniestro. Por otra parte también existen golpes especiales y es posible escoger el itinerario a seguir. Como veis resulta imposible catalogar este juego, pero lo que sí podemos deciros es que el objetivo principal -divertir-, se ha conseguido completamente .

RANKING:
Guardian Heroes

No existen otros juegos similares para SegaSaturn.





El otro "EQUIPO A"

Mostvia Vatzka, 1994. Una unidad de fuerzas especiales que escoltaba un convoy de civiles sufre un ataque de artillería pesada. Todas las peticiones de ayuda al Servicio de Inteligencia de los E.E.U.U. son denegadas y la unidad es aniquilada. Sólo sobreviven 5 hombres.

Nueva York, 1997. Una unidad mercenaria formada por cinco miembros se oculta en un antiguo correccional abandonado en Jackson Island. El nombre de la Unidad es "Los Vigilantes" y sus componentes se dedican a combatir el terrorismo, luchar contra la opresión y descubrir actos de corrupción mundial...

Este argumento, que tan buen resultado dio al coronel Anibal, Phoenix, Murdock y M.A. Barracus para hacerse famosos en la tele, es la excusa perfecta para Core para preparar una ensalada de tiros y explosiones simultáneamente en PlayStation y Saturn.



Con el dinero conseguido tras cada misión podréis reparar el tanque, añadirle más blindaje o mejorar las armas para que resulten más potentes, tarden menos en cargarse o no se recalienten por el uso.

Vuestra participación

en este episodio jugable de "El Equipo A" comienza el día que os alistáis en esta fuerza mercenaria de tanques. Acabáis de llegar al cuartel general y vuestras opciones pasan por hablar con los integrantes de "Los Vigilantes" para que os pongan al día o ir directamente a la sala de misiones para empezar a ganaros el sueldo. Si hacéis esto último os informarán sobre el objetivo a cumplir y os veréis montados ya sobre el Predator M-13, el carro de combate standard del grupo. Armado con un cañón de gran calibre, una ametralladora de 6 tubos y soportes lanzacohetes, este monstruo de acero os acompañará en las más de 20 misiones que componen el juego. Sobre sus orugas blindadas os encargaréis de destruir edificios y vehículos enemigos, rescatar rehenes, proteger convoyes o recuperar cajones de armamento. Cualquier cosa que se os mande con tal de proteger la paz.

El problema

es que encontraréis una resistencia muy dura que os obligará a jugaros el tipo en muchas ocasiones. Un poco de estrategia y mucha puntería solucionarán estos contratiempos. Eso sí, si vuestro material resulta dañado, tampoco tenéis que preocuparos: el dinero conseguido tras cada misión os permitirá comprar las piezas que necesitéis para reparar o mejorar el M-13 y manteneros siempre en la brecha. Recordad que vivís en un mundo sin justicia donde la última esperanza sois vosotros mismos.

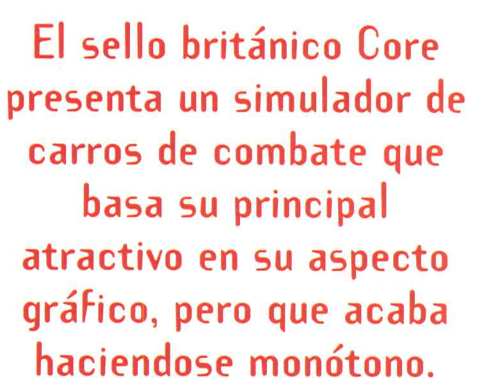
Roberto Lorente



SHELLSHOCK



Al principio de cada misión seréis informados de los objetivos a conseguir mediante atractivas "intros". Durante el combate podréis consultar estos datos en el mapa táctico.





El sello británico Core presenta un simulador de carros de combate que basa su principal atractivo en su aspecto gráfico, pero que acaba haciendose monótono.



A lo largo del juego algunos personajes te van soltando charlas. Estos "monólogos" no han sido traducidos al castellano y aunque no resultan imprescindibles, se supone que te dan pistas interesantes.



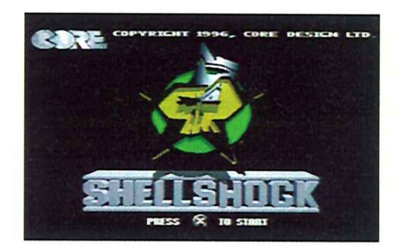






Desde el interior del Predator M-13 tendréis acceso al radar, a la brújula, a los sistemas de armas, a los de navegación y a las comunicaciones. Gracias a estas últimas podréis solicitar apoyo aéreo una vez por misión.

Consola:	Saturn y PlayStation
Tipo:	Acción
Compañía:	Core
Programación:	Core
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Más de 20
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 86
Las imágenes han sido diseñadas en estaciones de trabajo Silicon Graphics y esto se refleja en la calidad de los vehículos y escenarios.

Sonido: 82
Banda sonora rapera 100% y diálogos a tutiplén. La pena es que los personajes hablan como un poco raro. ¿Será que lo hacen en inglés...?

Jugabilidad: 83
La cosa se ha simplificado al máximo para que no haya que preocuparse más que de disparar. Y de saber inglés.

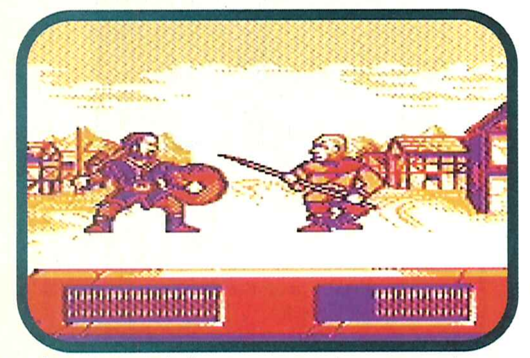
Diversión: 78
La primera misión atrapa por su interesante planteamiento, sin embargo pronto te das cuenta de que la fórmula se repite una y otra vez.

Valoración: 79
«Shellshock» entra por los ojos gracias a su interesante aspecto. La buena realización de la "intro" y de los escenarios y vehículos enemigos hace que el primer juicio sea de lo más favorable, pues crea la ilusión de que nos encontramos ante un simulador de tanques de gran categoría. El tiempo se encarga de diluir esta sensación en cuanto se pasa de nivel y se comprueba que los esquemas se repiten hasta la saciedad y que por hacerlo jugable y sencillo se ha caído en una cierta ramplonería. Bonito, pero pierde interés demasiado rápido.

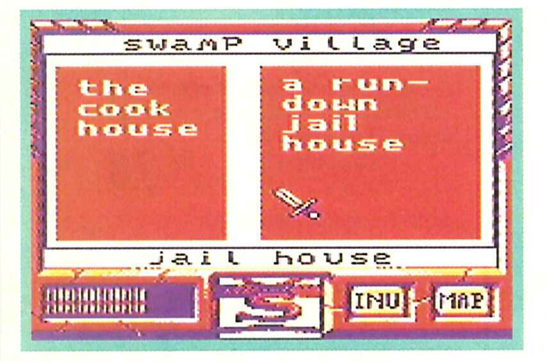
Ranking:
- **Shellshock**
- Alien Trilogy
- Shockwave Assault
- Robotica



DRAGONHEART



Las escenas de lucha que aparecen de vez en cuando son una concesión de cara a la galería y poco tienen que ver con el desarrollo de la aventura. Son combates muy simples y bastante arcaicos, pero amenizan algo el juego.





El último fichaje cinematográfico de Acclaim ha sido la multimillonaria "DragonHeart", una película recientemente estrenada en USA y que llegará a España posiblemente después del verano. Dos curiosidades rodean a este título: su adelanto con respecto al estreno español de la película, y lo inusual que resulta que la primera versión aparecida sea la de Game Boy, sobre todo cuando las que se anunciaron fueron las versiones para las 32 bits.

«DragonHeart» es un título al que clasificaríamos dentro de lo que podríamos llamar las "aventuras de mazmorras", apelativo que viene de un subgénero que se desarrolla en el interior de calabozos o mazmorras en las que el desplazamiento se realiza paso a paso hacia uno de los cuatro puntos cardinales. En este caso no nos movemos por los mencionados escenarios, pero el sistema de juego sí es el mismo: avanzaremos girando de derecha a izquierda por los bosques ingleses mientras buscamos aldeas, hablamos con personajes variados y vamos recogiendo todo tipo de objetos.

«DragonHeart» nos invita a asumir el papel de un caballero "desfacedor" de entuertos que, estilo Don Quijote, va buscando gente en apuros para ponerse a su servicio. De hecho, el juego está estructurado en misiones que nosotros debemos reconocer y luego completar, cosa que no lograremos hasta que no hayamos hablado con un buen número de personas.

Por desgracia, todos los textos del juego están en perfecto... inglés, y si tenemos en cuenta que la habilidad y la destreza quedan reducidas a su mínima expresión, este detalle puede convertirse en un inconveniente importante.

Si salvas este escollo, te encontrarás con una interesante aventura que pondrá a prueba tu inteligencia y tu capacidad de deducción.

Sonia Herránz

Una AVENTURA medieval







Los objetos que vayamos recogiendo se acumularán en este inventario que aparecerá vacío al comienzo de cada nueva misión.

¿Cómo se juega?

Todas las fases empiezan con el héroe perdido en medio de la nada y buscando alguien que le indique cuál puede ser la tarea a realizar.

Después de visitar aldeas y recavar más información llegará a la lucha final, que será frecuentemente contra un dragón.

Una vez que consigamos el icono del mapa podremos desplazarnos directamente sobre él. La imagen cambiará a modo normal cuando encontremos a alguien o entremos en alguna aldea.

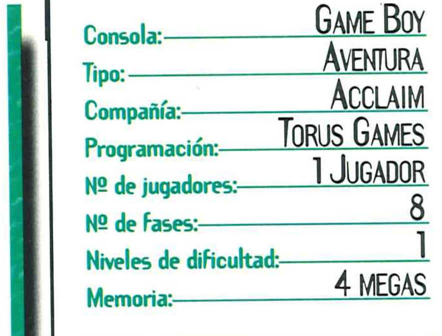
Con anterioridad al estreno de la película, llega hasta Game Boy «Dragon Heart» en forma de aventura de texto.











Consola:	GAME BOY
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	TORUS GAMES
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	4 MEGAS



GRÁFICOS: 81

Las imágenes estáticas son de gran calidad, aunque en general el juego es bastante repetitivo visualmente hablando. Tampoco es un género que requiera más.

SONIDO: 79

Las suaves melodías medievales (que pueden desconectarse) van acompañadas por unos escasos efectos sonoros. Pobre, pero correcto.

JUGABILIDAD: 78

Sólo una pega: el idioma. Los textos tienen tal protagonismo en este juego que saber inglés se hace imprescindible. Quitando eso, bien.

DIVERSIÓN: 79

Superando el problema del idioma este juego resulta sumamente entretenido. Además, los passwords ayudan a hacerlo más dinámico.

VALORACIÓN: 79

Los seguidores de las aventuras conversacionales están de enhorabuena, ya que van a tener ocasión de probar un juego atractivo y divertido y que te va atrapando poco a poco, ya que empieza proponiendo retos sencillos que se van complicando paulatinamente, a la vez que van ganando fuerza los enemigos y los mapeados se hacen más y más grandes.

Por desgracia, todas estas virtudes pueden quedarse reducidas a nada si no dominas la lengua de Shakespeare, ya que la historia nos obliga a mantener constantemente largas conversaciones en las que tenemos que elegir cada vez entre tres respuestas posibles. It´s a real pitty.

RANKING:

Dragon Heart

Sword of Hope

TRUE PINBALL



Persiguiendo el scroll

Los pinballs son uno de los géneros que pueden resultar más divertidos precisamente por su sencillez. Darle a la bola, colarla por los agujeros y sumar puntos son los únicos objetivos que se plantea al principio el jugador. Desentrañar los misterios de la mesa llega cuando ya se controlan los petacos. Desde este punto de vista «True Pinball» es un juego que puede hacerse muy divertido, pero algunas deficiencias técnicas le han impedido llegar al éxito.

Por un lado están sus escasas cuatro mesas y por otro, con peores consecuencias, está la brusquedad del scroll que las más de las veces nos hace perder la bola. Tiene buenos efectos de sonido y tres vistas diferentes (aérea, 3D y 3D ladeada), lo que no es mala carta de presentación. Lástima que no se haya ajustado un poco más la precisión de los petacos y la velocidad del scroll.

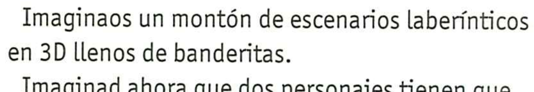




EURIT

Lleno hasta la bandera







De los dos personajes que aparecen en el juego uno siempre se encarga de "fastidiar" al otro para que no recoja las banderas. Esta situación cambiará cuando el perseguidor te toque.



Imaginaos un montón de escenarios laberínticos en 3D llenos de banderitas.

Imaginad ahora que dos personajes tienen que recoger un número determinado de estandartes y que el primero que lo consiga gana. Puestos a seguir imaginando, pensad ahora en que uno de los protagonistas se va a dedicar a "fastidiar" al otro para que no gane. Si habéis conseguido captar todo esto, ya tenéis una idea muy aproximada de lo que Virgin ofrece con «Eurit».

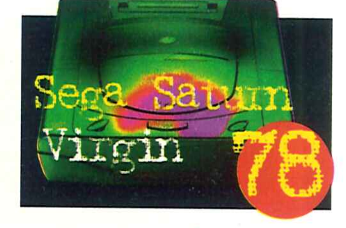
Se trata, en definitiva, de una especie de moderno «Pacman» que ha mejorado bastante en su aspecto gráfico, por lo que resulta tan agradable a la vista como entretenido.

El problema viene a la hora de jugar varias partidas: eso de recolectar banderitas puede convertirse en una tarea un poco monótona.

Como suele ocurrir con este tipo de retos, la cosa puede cambiar bastante si le retamos a un amigo a hacer lo propio. Y si no es tan bueno como nosotros, mejor que mejor.

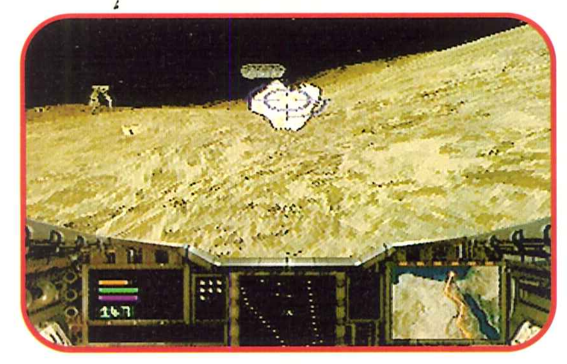


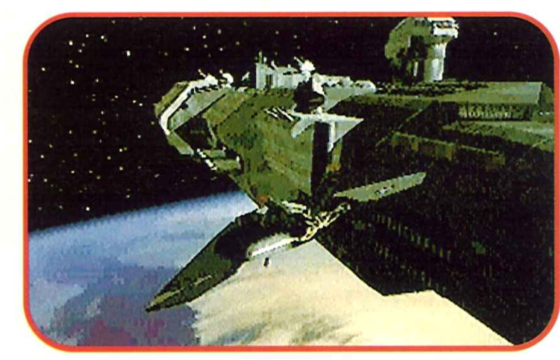
Repartidos por los laberintos encontraréis muchos ítems que perjudicarán al rival haciéndolo más lento o trasladándole a lugares apartados donde no haya banderas.

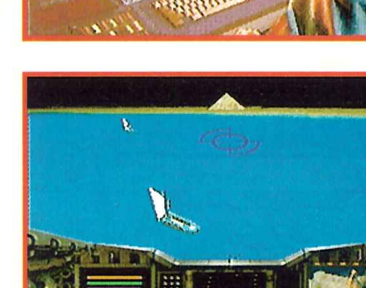




SHOCKWAVE Con argumento no basta













Saturn tampoco ha sabido resistirse a los "encantos" de esta pseudo-película jugable. «Shockwave», el famoso título de 3DO y PlayStation, ya ha aterrizado sobre la 32 bits de Sega dispuesto a comerse el mundo, o mejor dicho a los alienígenas que tratan de invadirlo.

Sin embargo, y a pesar del retraso frente a las otras versiones aparecidas, esta que ahora nos ocupa no ha incorporado ningún aliciente que la haga resaltar sobre las demás, e incluso ofrece menos que la de PS-X , puesto que aquí se incluía el «Shockwave» original y otro compacto con más misiones, (de ahí la coletilla de "Assault" de esa versión).

Este último detalle unido a la endeblez del juego en sí obliga a decantarse por cualquier otro título que abarque el "shoot'em up" con menos pretensiones y más efectividad.

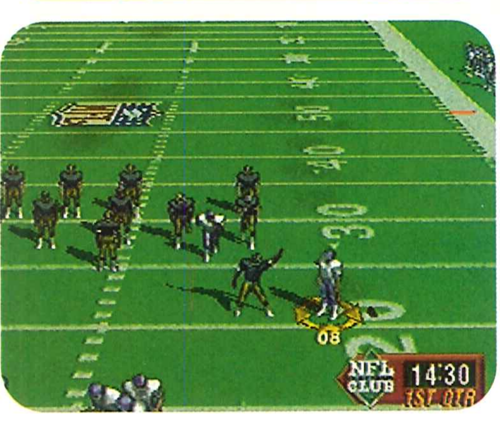
Eso sí, si os gusta el cine con este ¿juego? veréis una entretenida película de vídeo digitalizado entre batallita y batallita. Curioso.

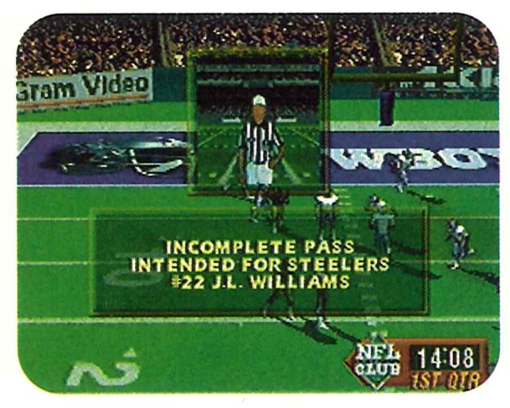
Sega Saturn
E.Arts
70

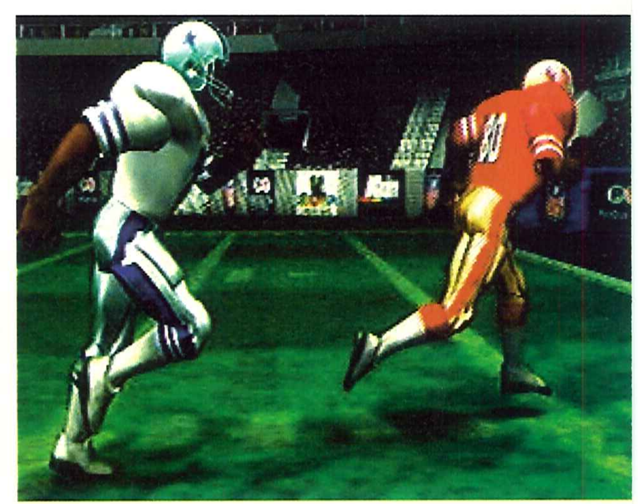
NFL QUATERBACK CLUB 96

Touchdown a 32 bits









Acclaim presenta su actualización anual del clásico «NFL Quaterback Club» con la ventaja de aprovechar una consola de 32 bits.

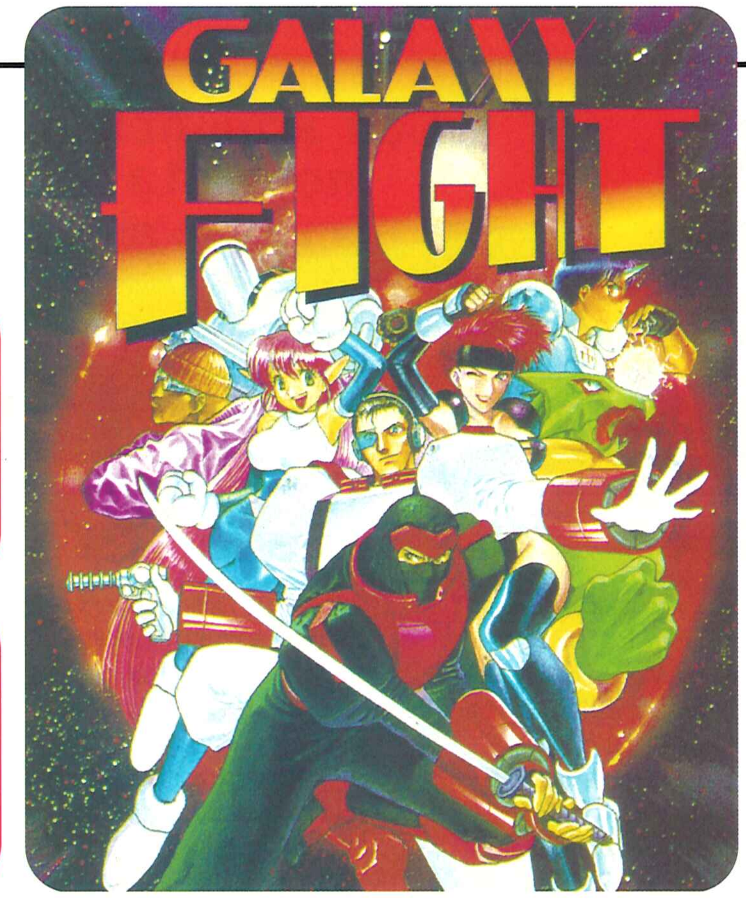
La potencia del soporte asegura una calidad gráfica muy superior a lo visto en anteriores versiones, mientras que la gran capacidad del CD ha permitido que, junto a las tradicionales jugadas de ataque y defensa, ligas, torneos y demás, se haya incluido una opción para repetir momentos estelares de este deporte, como remontadas históricas o finales apretadas. Estos detalles y una indudable jugabilidad serán, sin duda, apreciados por los fanáticos del deporte espectáculo más famoso de Estados Unidos.



Un golpe "flojillo"







Ni Saturn ni PlayStation van a encontrar en «Galaxy Fight» un buen exponente de lo que es la lucha "one vs one".

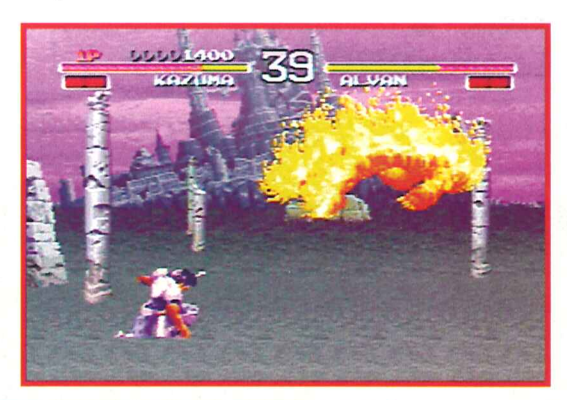
El juego de Sunsoft, -que ya demostró sus limitaciones en Neo Geo-, deja ahora en las 32 bits más constancia de sus defectos.

El agravio viene de la comparación, y es que «Galaxy Fight» no puede acercarse siquiera a la filosofía de los juegos poligonales y, lo que es peor, queda en muy mala posición frente a los arcades de sprites actuales. Vamos, que no tiene nada que hacer frente a títulos de la calidad de «Street Fighter Alpha» o «X-men, Childrem of the Atom».

Entre otras "virtudes", la cifra de luchadores, -ocho-, se queda muy corta, a lo que hay que unirle el echo de que éstos ni alcanzan un tamaño aceptable ni cuentan con golpes especiales del todo arrolladores.

Puede resultar un juego entretenido, pero siempre dentro de los límites de la mediocridad.





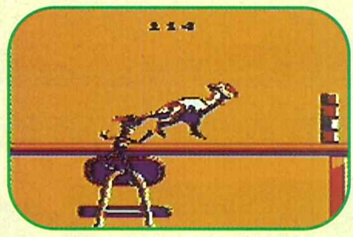






No se puede decir que «Galaxi Fight» sea un mal juego. Lo que ocurre es que este género cuenta con títulos realmente impresionantes que le dejan muy atrás en muchos aspectos.

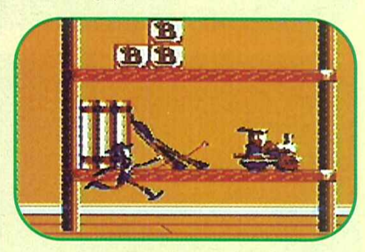




Muñecos con poca cuerda

No criticaremos a este «Toy Story» para Game Boy por intentar "copiar" en un cartucho para portátil lo que precisó de 32 megas en una 16 bits. Es decir, no nos quejaremos de que los usuarios de la portátil de Nintendo se hayan quedado sin enemigos finales, sin niveles de conducción o sin la fase en 3D, puesto que todo esto se podría achacar a la falta de memoria. Pero lo que sí nos parece más importante es que el control del personaje resulte tan poco fiable y que esto nos obligue a desesperarnos a la hora de tratar de engancharnos a algún objeto o el echo de medir un salto se convierta en una cuestión aleatoria.

En fin, que esta versión portátil de la joya «Toy Story» se ha quedado en un juguete con muy poca cuerda.





TITAN WARS

Salva la Tierra, si puedes





Este "shoot'em up" de Crystal Dinamics tiene un buen número de virtudes que se ven eclipsadas por una escasa jugabilidad. Gráficamente es un juego atractivo que plantea un entorno plagado de bonitas texturas, pero que no sabe adaptarse a las exigencias del control de la nave.

Nuestras variadas misiones se ven claramente dificultadas por un "scroll" brusco que nos hace perder continuamente la referencia de nuestra posición y la de los enemigos. Ante esta deficiencia es difícil que sus variadas opciones y sus múltiples posibilidades de control (cambio de vista, giros de 360º...) sean suficientes para convencer al jugador.

La práctica puede suplir parte del problema, pero un buen shoot'em up debe ser jugable desde el principio.







BAKU BAKU

¡¡Viva la "fast food"!!

Sega presenta su especial concepto de lo que puede ser el siguiente paso en los juegos de puzzle tipo «Tetris» con «Baku Baku». En ente compacto se han sustituido las figuras geométricas del clásico de Alexei Pazhitnov por fichas que contienen animales (perros, conejos, monos y osos pandas) y los alimentos preferidos por estos bichos (zanahorias, huesos, plátanos y bambú). El objetivo del juego es juntar a los animales con las piezas que representen su comida preferida para que la devoren. Cuando esto ocurre todas esas fichas desaparecen, provocando que las que estén colocadas encima caigan.

A pesar de los "animalitos" la cosa no se diferencia mucho de su modelo, por lo que la diversión estará como mínimo al mismo nivel.

La pregunta que nos asalta es si realmente es necesario una Saturn para jugar al «Tetris»...





RISE 2 RESURRECTION



Dos veces en la misma piedra







Mirage ha caído con «Rise 2» en el mismo error que ya cometió con la primera parte; se ha obcecado en los gráficos olvidándose de la jugabilidad. Lo malo es que en esta ocasión el error ha sido aún más grave que la primera vez.

Y es que en esta ocasión el juego contaba con suficientes adornos en forma de golpes especiales, opciones y número de luchadores como para haberse convertido en uno de los mejores arcades de lucha del momento.

Frente a estas virtudes encontramos el peor de sus defectos: una escasa jugabilidad. Sus numerosos golpes especiales, ataques finales y personajes ocultos no sirven más que de dato anecdótico cuando realizar un ataque no demasiado complicado se convierte en una tarea titánica. Y no hablemos de los "fatalitys"...

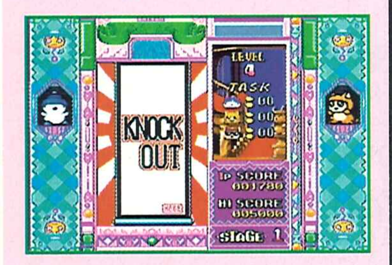
Resumiendo, «Rise 2» se ha quedado, otra vez, a las puertas del éxito.

Su error ha sido otra vez el mismo: no es tan jugable, ni tan divertido como su apariencia hace prever.



HEBEREKE'S POPOITTO

El puzzle se pone al día



Muy pocas o ninguna son las diferencias que se pueden encontrar entre este «Hebereke's Popoitto» para PSX y el que pudimos ver el mes pasado para Saturn.



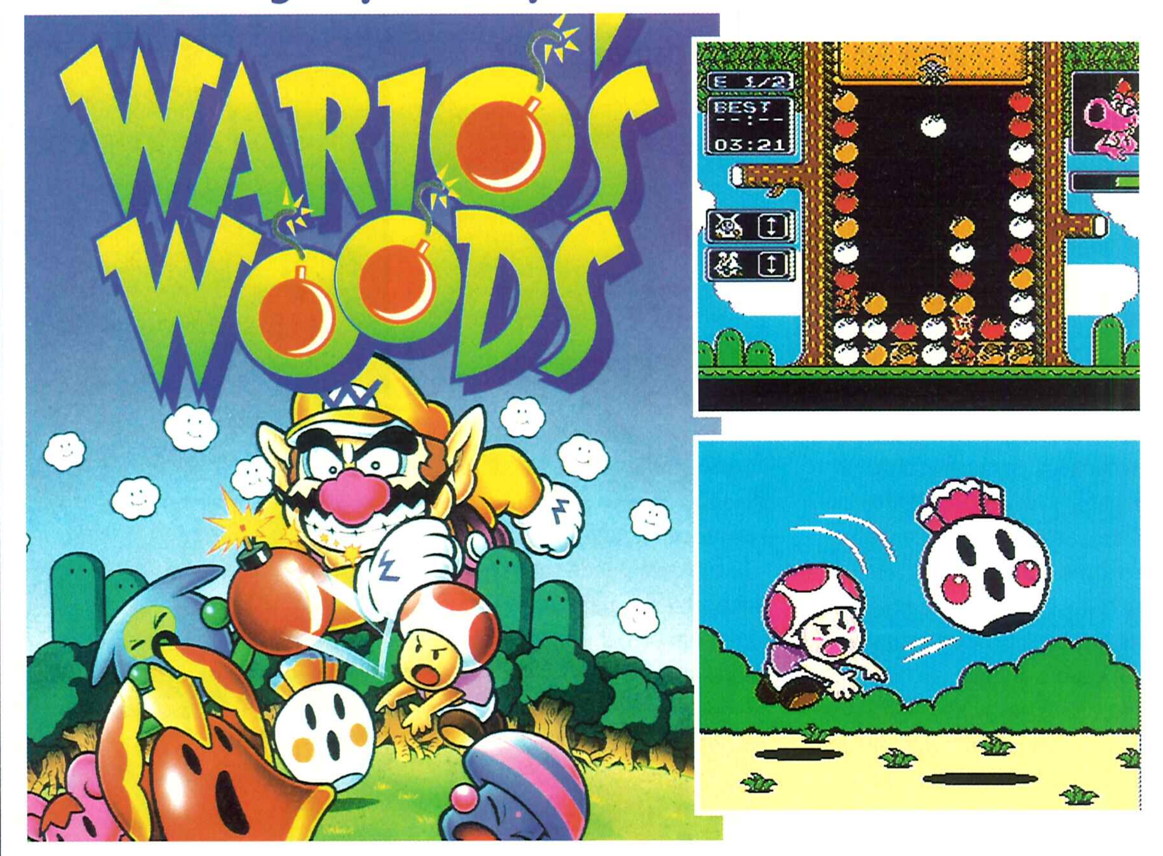
Ambos han sabido recoger en un mismo juego toda la esencia de puzzles clásicos como el «Tetris», «Puyo Puyo» o «Dr. Mario», arropándola después con ese diseño gráfico "infantiloide" tan querido por los orientales.

Ni por concepto ni por innovación este juego pasará a los anales de la historia, pero no cabe duda que «Hebereke´s...» ofrecerá largas horas de diversión a quien se atreva a aceptar su adictivo reto.





Un juego para pasártelo "bomba"



Wario, el antagonista de nuestro fontanero preferido, vuelve a la consola que forjó la leyenda de su adversario: la NES. Tan importante acontecimiento precisaba de un juego a la altura de las circunstancias y, como hemos podido comprobar, «Wario's Woods» ha sido un cartucho ideal para su estreno.

El juego retoma uno de los esquemas más exitosos que se hayan visto en la 8 bits de Nintendo como es el puzzle. En esencia, la mecánica consiste en agrupar piezas del mismo color que van cayendo desde la parte superior de la pantalla, aunque, lógicamente, este sencillo mecanismo se adereza con algunos ingredientes que se encargan de darle una personalidad propia a «Wario's Woods».

Ilustres antepasados como «Tetris» avalan esta fórmula, pero si encima le añadimos unos protagonistas archi conocidos por sus apariciones en la saga «Super Mario», nos encontramos con un producto altamente recomendable.

Poco innovador pero divertido.



Tras largos meses de sequía, los usuarios de NES encuentran un nuevo y divertido lanzamiento para su consola.

Consigue tu juego de fútbol favorito al mejor precio con Hobby Consolas

DESCUENTO 1.500 Ptas.



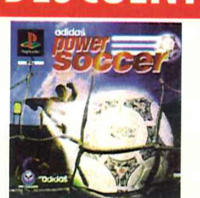
SATURN
PVP 9.490
Oferta lectores:
7.990 Ptas.
EURO'96

DESCUENTO 1.000 PTAS.



SUPER NINTENDO
PVP 12.990
Oferta lectores:
11.990 Ptas.
90 MINUTES

DESCUENTO 1.000 PTAS.



PLAYSTATION
PVP 7.990
Oferta lectores:
6.990 Ptas.
ADIDAS POWER SOCCER

DESCUENTO 1.000 PTAS.



MEGADRIVE
PVP 8.990
Oferta lectores:
7.990 Ptas.
FIFA SOCCER'96

DESCUENTO 1.000 PTAS.



PLAYSTATION
PVP 8.990
Oferta lectores:
7.990 Ptas.
FIFA SOCCER'96

DESCUENTO 1.000 PTAS.



SUPER NINTENDO
PVP 9.990
Oferta lectores:
8.990 Ptas.
FIFA SOCCER'96

DESCUENTO 1.000 PTAS.



SUPER NINTENDO
PVP 12.990
Oferta lectores:
11.990 Ptas.
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

DESCUENTO 1.000 PTAS.



SATURN
PVP 3.990
Oferta lectores:
2.990 Ptas.
INTERNATIONAL VICTORY GOAL

DESCUENTO 700 Ptas.



PLAYSTATION
PVP 8.990
Oferta lectores:
8.290 Ptas.
STRIKER'96

DESCUENTO 700 Ptas.



SATURN
PVP 8.990
Oferta lectores:
8.290 Ptas.
FIFA SOCCER'96

DESCUENTO 700 Ptas.



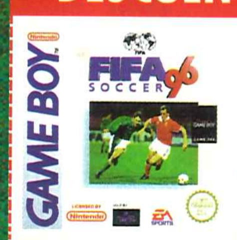
GAME GEAR
PVP 6.990
Oferta lectores:
6.290 Ptas.
FIFA SOCCER'96

DESCUENTO 500 Ptas.



PLAYSTATION
PVP 6.990
Oferta lectores:
6.490 Ptas.
ACTUA SOCCER

DESCUENTO 500 Ptas.



GAME BOY
PVP 6.490
Oferta lectores:
5.990 Ptas.
FIFA SOCCER'96

Para conseguir estos fabulosos descuentos, corta el cupón del juego o los juegos que desees y preséntalo en cualquier CENTRO MAIL. Si prefieres hacer tu pedido por correo, envía el cupón descuento junto con el cupón de venta por correo que aparece en la publicidad de Centro Mail en las páginas 152 a 155 de la revista.
Estas ofertas son sólo válidas hasta el 31 de julio de 1996 o hasta fin de existencias.







Simulador hasta 800x600
Basket Manager
Liga europea
Información exhaustiva
Todo sobre Súper Epi



Dinamic Multimedia

La Selección Española de Fútbol en tus manos

Conviértete en seleccionador y haz tu equipo entre todos los jugadores de Primera, Participa en la Eurocopa´96, Simulador 4.0 adaptado a los campos ingleses, Historia de la Eurocopa, Base de datos de Julio Maldonado...

PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección Española de Fútbol para ordenadores PC y compatibles **2.995 Pts.**

EUROCOPA´96

4 DisquetesHD

PC-DOS/4MB

8 426239 090124 00004

- Conviértete en seleccionador nacional
- Haz tu selección entre todos los jugadores de 1ª
- Participa en la Eurocopa 96 ó crea la tuya propia
- Simulador 4.0 adaptado a los campos ingleses
- Historia completa de la Eurocopa
- Base de datos de Julio Maldonado
- Programa recomendado RFEF
- Sigue la Eurocopa dia a dia con Infofútbol

Real Federación Española de Fútbol

Todo sobre las 16 selecciones y los 352 jugadores, analizados en profundidad por Julio Maldonado

Julio Maldonado

Requisitos mínimos:
PC386, 4Mb de RAM con 2900 Kb libres de memoria XMS, ratón, disquetera 3,5´HD, Disco duro, VGA, MS DOS 5.0 ó superior.

Recomendado:
486 ó superior, 8Mb de RAM, SVGA (Vesa compatible), Sound-Blaster, Módem.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA



Elige tu selección



Decide la estrategia



La Eurocopa al completo


Sal a ganar



Más información que ningún medio

PC Selección Española de Fútbol

El programa de la Selección



Disponible en versión 4 Disquetes o en CD-ROM

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes, y tiendas de informática por sólo: **2.995**

SON PRODUCTOS CON LA CALIDAD DE DINAMIC MULTIMEDIA ✆ 91 658 60 77 Fax 91 653 20 15 • www.canaldinamic.es/dinamic

Listas de éxitos

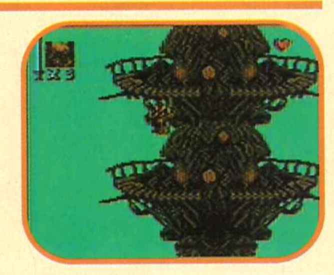
Mega Drive



EarthWorm Jim 2. El mes pasado se anunció la aparición de varios títulos para Mega Drive, pero ninguno de ellos ha llegado a ver la luz. El gusano Jim aprovecha la situación para subir puestos.

1 - (R) - Toy Story
2 - (R) - Mortal Kombat 3
3 - (4) - EarthWorm Jim 2
4- (3) - Maui Mallard
5- (R) - FIFA Soccer 96
6- (7) - Light Crusader
7- (6) - Cutthroat Island
8- (9) - Worms
9- (8) - Spot Goes to Hollywood
10- (R) - Zoop

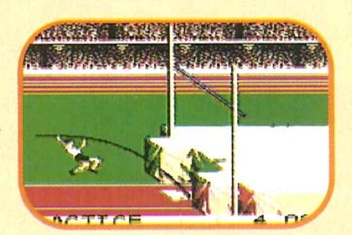
Game Gear



Return of the Jedi. Seguimos sin apenas movimiento en la portátil de Sega. Los de siempre, a falta de novedades, intercambian entre sí sus posiciones de privilegio.

1 - (R) - Return of the Jedi
2 - (R) - Power Rangers 2
3 - (5) - Sonic Labyrinth
4 - (3) - Cutthroat Island
5 - (4) - EarthWorm Jim

Game Boy



Olympic Summer Games. Las olimpiadas se han estrenado en la portátil de Nintendo con un juego que resulta divertido y muy variado y que se coloca directamente en la quinta posición de nuestra lista.

1 - (R) - Donkey Kong Land
2 - (3) - Toshinden
3 - (4) - Tintín en el Tibet
4 - (2) - Killer Instinct
5 - (N) - Olympic Summer Games

PlayStation





Toshinden 2. La secuela de un clásico es la incorporación más potente de este mes, que se coloca nada menos que en la tercera posición. El resto de novedades -tres-, harán las delicias de los amantes de las aventuras.

1 - (R) - Alien Trilogy
2 - (3) - Ridge Racer Revolution
3 - (N) - Toshinden 2
4 - (2) - Street Fighter Alpha
5 - (N) - Fade to Black
6 - (7) - Adidas Power Soccer
7 - (N) - Chronicles of the Sword
8 - (5) - Wing Commander III
9 - (N) - Resident Evil
10 - (R) - NBA Live 96
11 - (4) - Destruction Derby
12 - (6) - Total NBA
13 - (8) - FIFA 96
14 - (11)- Actua Soccer
15 - (9) - Wipeout

Super Nintendo

Spirou. Cuando las novedades son escasas, no es difícil aparecer en la lista de éxitos. Spirou, sin grandes aspavientos se nos ha "colado" en la décima posición.



1 - (R) - Yoshi´s Island
2 - (R) - Toy Story
3 - (R) - Secret of Evermore
4 - (6) - Killer Instinct
5 - (4) - Doom
6 - (9) - Int. Superstar Soccer
7 - (R) - Kirby´s Dream Course
8 - (5) - Donkey Kong Country 2
9 - (10)- Breath of Fire
10 - (N) - Spirou

Mega CD

1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (R) - Fatal Fury Special
3 - (N) - Jurassic Park CD
4 - (R) - Starblade
5 - (3) - EarthWorm Jim CD



MD 32X

1- (R) - Virtua Fighter
2- (R) - Doom
3- (N) - Virtua Racing Deluxe
4 - (N) - Star Wars Arcade
5 - (3) - Primal Rage

Sega Saturn

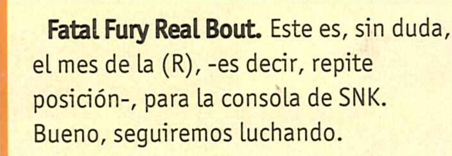


Panzer Dragoon II. Las segundas partes empiezan a prodigarse en la Nueva Generación. Mientras todas sean como este magistral «Panzer Dragoon 2», no creemos que haya nadie que se queje lo más mínimo.

1 - (R) - Sega Rally
2 - (R) - Virtua Fighter 2
3 - (4) - Wipeout
4 - (N) - Panzer Dragoon 2
5 - (3) - Street Fighter Alpha
6 - (N) - Guardian Heroes
7 - (5) - Virtua Cop
8 - (7) - Toshinden
9 - (6) - FIFA 96
10 - (R) - Virtual Tenis
11 - (9) - Rayman
12 - (11) - X-Men Children of the Atom
13 - (12) - Mystaria
14 - (N) - Shellshock
15 - (14) - Johnny Bazookatone

Neo Geo CD





Fatal Fury Real Bout. Este es, sin duda, el mes de la (R), -es decir, repite posición-, para la consola de SNK. Bueno, seguiremos luchando.

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (R) - Fatal Fury Real Bout
3 - (R) - Samurai Shodown 3
4 - (R) - Fatal Fury 3
5 - (R) - Aero Fighters 3

Nuevamente el infatigable Yen responde a vuestras preguntas.
Pero como le va la marcha, ya está pidiendo que le enviéis más cartas.
Si queréis hacerlo, ya sabéis:

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/De los Ciruelos Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid

Indicando en el sobre:
TELÉFONO ROJO

Sistemas PAL y NTSC.

¿Qué tal Yen? Me llamo Ricardo y estoy desesperado con mi consola, una Super Nintendo. Al llegar del colegio siempre veo lo mismo y no sé que hacer para ampliarla. El caso es que no tengo tanto dinero como para comprar una consola mejor y a lo mejor sí para ampliarla.

1- He visto detrás de mi consola dos círculos, uno para la antena y otro para el transformador, pero al lado hay una tapa y abajo pone "Multi Out". ¿Eso para qué sirve? ¿Dónde puedo encontrarlo?

Es una salida para conectar un cable RGB con terminal de euroconector. Te servirá para conectar la consola a la tele a través de audio-video o euroconector y ganar calidad de imagen. Puede encontrar dicho cable en cualquier tienda especializada.

2- Debajo de la consola hay otra tapadera que pone "Exit», ¿qué es? ¿sirve para ampliar la consola? ¿cómo conseguirlo?

Efectivamente es un puerto de expansión que muy bien podría haber sido para el famoso CD, sin embargo actualmente no hay ningún periférico que pueda ser conectado a este puerto.

3- Entre las patas de goma delanteras de la consola hay una entrada como de auriculares ¿Qué es?

Probablemente sea un anclaje con el que asegurar el periférico que se adaptara a la ranura anterior.

4- ¿Por qué tanto hablar de ampliaciones para Mega Drive y no de Super Nintendo? ¿Es qué no tiene ampliación o qué?

Efectivamente, no hay ninguna ampliación para Super Nintendo. Sí hubo un proyecto de CD, pero se abandonó. La respuesta a tu primera pregunta es simplemente una cuestión de política entre Sega y Nintendo.

5- ¿Qué significa RPG, ya sé que es un juego de rol, pero qué tres palabras son? ¿Y SNK? y ¿qué significa que hay un juego en versión "Pal" y otra en "NTSC"?

RPG significa Juego de Rol, pero en inglés, es decir Role Playing Game. Cuando veas JDR es lo mismo, pero en español.

Shin Nihon Kikaku, algo así como Planes para un Nuevo Japón.

Las versiones Pal y NTSC vienen del sistema de televisión. En USA y Japón el sistema de TV es el NTSC y en Europa (España incluída), el Pal. Este es el principal problema de las incompatibilidades entre los juegos japoneses

EL CORCHO



y americanos y los que venden en Europa. En nuestro país sólo podemos ver los juegos -ya sea en cartucho o en CD-, que estén preparados para los televisores Pal.

Ricardo Doval Rojas (Cádiz)

De todo un poco.

¿Qué tal va eso, tío? Yo estoy bien, y aunque no tengo pelas estoy pensando en comprar algunos juegos. Tengo una Mega Drive, un Mega CD, una Game Boy y un Macintosh. Ahí van mis dudas:

1- ¿Qué juego de Mega CD me recomiendas: «Jurassic Park» o «Batman & Robin»?

Sin ninguna duda, «Jurassic Park», este juego es de lo mejorcito que puedes encontrar para Mega CD.

2- ¿Cuál es más divertido «Micromachines 2» o «Zelda» de Game Boy?

Son juegos muy diferentes y dependiendo de tus gustos te divertirás más con uno o con otro. «Micromachines 2» es muy bueno, pero «Zelda» de Game Boy es una obra de arte en el género de los juegos de rol.

3- ¿Qué me dices de Pippin?

Que es muy posible que Bandai la traiga a España el año que viene.

4- ¿Cuál es el mejor juego de basket para Mega Drive?

«NBA Live 96». No vas a encontrar un simulador más completo.

5- ¿Cuál es el truco para elegir a Eyedol en «Killer Instinct» de Game Boy?

Elige cualquier luchador y al aparecer la pantalla de versus mantén presionada Derecha y pulsa Select, Start, B y A.

Sonic Bros Junior (Valladolid)

SNK, Saturn y PS-X.

Hola Yen, me llamo Jordi y me gustaría hacerte un par de preguntas. Ya sé que SNK llegó a un acuerdo con Sega y que ha sacado el «King of Fighters 95» y el «Galaxy Fight»

1- ¿Tú crees que pasará algunos de estos juegos de Neo Geo a PlayStation?

Veamos, creo que tienes un pequeño descoloque. No todos los juegos para Neo Geo son de SNK, por ejemplo, «Galaxy Fight» (que sale tanto para Saturn como para PlayStation) es de Sunsoft. El acuerdo entre Sega y SNK alcanza sólo a los juegos de SNK, como «King of Fighters 95». Y efectivamente, acabo de oir que este título va a aparecer también en PS-X.

Jordi Martínez (Barcelona)

MegaDrive es la cuestión.

Hola Yen, soy un lector que además de poseer una Mega Drive tiene un montón de dudas:

1- ¿Qué me debería comprar, Mega CD o MD 32X?

Creo que deberías seguir con Mega Drive hasta que puedas comprarte una Saturn -por eso de seguir fiel a la marca-.

2- ¿Cuál es el juego de coches que merece más la pena para mi consola?

«Virtua Racing» y luego los menos "profesionales" como «Skidmarks» o «Micromachines 96»

3- En el caso de quedarme con la Mega Drive, ¿qué juegos de deportes me recomiendas?

«NBA Live 96», «FIFA 96» y «Olympic Summer Games».

4- ¿Haría bien si me comprara el «Toy Story»?

Harías estupendamente.

Jesús de Francisco Bravo (Madrid)



Esperar o no esperar.

Venga Yen, di que sí y publica esta carta para despejar un poco las dudas que tengo:

1- Si PlayStation y Saturn no tienen RF ¿dónde enchufo yo mi futura consola, si esa salida rectangular sólo es para televisores grandes o modernas? ¿Me puede servir el cable de Master para Saturn, por ejemplo?

Puedes adquirir la conexión RF en cualquier comercio especializado. No, no te valdría el cable de Master ni el de Mega Drive, son distintos.

2- ¿Te comprarías una 32 bits o espero a Nintendo 64?

Depende de la prisa que tengas por tener una nueva consola. Es una pregunta difícil de contestar, pero si todavía no lo tienes muy claro espérate a ver si sale Nintendo 64 y entonces decide.

3- ¿Qué más sabes de esa Saturn abaratando costes?

Que no creo que llegue a España. Y menos con la bajada de precios que Sega le está metiendo a la Saturn normal.

4- ¿Cómo se presenta Nintendo 64? ¿tú cómo la ves?

En el momento en el que contesto tu carta mis compañeros se encuentran en el E3 de Los Angeles, donde está siendo presentada Nintendo 64 para el mercado americano. Ahí se disiparán muchas dudas sobre esta consola.

Super Jordi (Barcelona)

El precio de Saturn.

Yen, me gustaría hacerte algunas preguntillas o consultas para ver si me puedes aclarar algunas cosas:

1- Yo tengo una Super, pero me he quedado "flaseado" con el precio de la nueva Saturn. La pregunta es la siguiente: supongamos que lo que pusisteis de la nueva Saturn fuera cierto y que bajara a 20.000 pts, ¿qué hago, me compro dos juegos buenos de Super o me espero a la Saturn?

Bueno, la noticia que dimos era cierta, pero eso no significa, ni mucho menos, que ese modelo "barato" de Saturn vaya a llegar a España, al menos, en breve. Si vas a esperar a que Saturn valga 20. 000 pesetas, le saldrán telarañas a tu Super Nintendo.

2- ¿Cuándo aparezca Nintendo 64 los juegos de Super Nintendo bajarán o seguirán con la misma tónica de 12 papeles el juego nuevo?

Es difícil saberlo, supongo que bajarán algo de precio, pero apostaría a que las novedades seguirán costando más o menos lo mismo.

3- Al producirse el bajón de Saturn ¿los precios de los juegos también bajarán o se mantendrán?

Se mantendrán. Además, según Sega, no va a haber más bajadas en Saturn.

La Vaca Loca Que Rie (Alicante)

Duda aventurera.

Hola Yen, tengo unas dudas de gran importancia y espero que me las resuelvas:

1- ¿«Secret of Evermore» o «Illusion of Time»?

Cualquiera de los dos es una gran compra. Son de un estilo muy parecido, aunque «Secret of Evermore» se acerca más a los auténticos RPG. Además es nuevo.

2- ¿Me compro Saturn o espero a Nintendo 64?

Son varios los que me hacéis esa pregunta. Lo único que os puedo decir es que, si no trabajase en HC y tuviera acceso a todas las

EL CORCHO



consolas, posiblemente me estaría haciendo la misma pregunta que vosotros.

3- ¿Qué es eso del acuerdo M2 y Sega?

Sega está interesada en la tecnología M2 para incluirla en Saturn. Ya sabes, el sistema de 64 bits de 3DO.

4- ¿Saldrá «Fatal Fury Real Bout» para Saturn?

Es probable, aunque por el momento sólo se sabe de «King of Fighters 95».

Tomás Mancheño (Toledo)

Cuestiones técnicas.

¿Qué tal Yen? Yo estoy un poco triste por lo que le pueda ocurrir a mi Super Nintendo.

1- Si los CD's de 3DO, PS-X y Saturn no son compatibles entre sí, ¿cómo sabe una PlayStation que el CD que le han metido no es suyo?

Por la información contenida en el propio CD. Lo primero que busca la consola es un sistema operativo que le indique qué tipo de CD es ese. Si no reconoce el sistema, te dirá que el disco es incompatible. O algo así.

2- ¿Hay algún juego de rallys para Super Nintendo?

Sí. Prueba con «Power Drive», seguro que te gusta.

3- ¿Si 32X tuviera los mismos procesadores centrales que Saturn sería igual?

No. El procesador central es sólo un elemento -importante, eso sí-, pero un elemento más dentro de los muchos que forman parte de una consola. Hay otros chips que puede resultar tan determinantes como el o los procesadores principales.

4- ¿Van a sacar «Virtua Striker» y «Manx TT» para Saturn?

La conversión de «Manx TT» se está llevando a cabo en estos momentos. Sin embargo de «Virtua Striker» aún no se sabe nada.

Alberto Fontén (Pontevedra)

Problemas en «SMW».

Hola Yen, te escribo para ver si puedes echarme una mano. Hace poco me he comprado una Super Nintendo de segunda mano con el «Super Mario World» que venía sin caja ni instrucciones. He llegado hasta el final de varios mundos, pero ya no se abren más caminos y no puedo seguir.

¿Cómo puedo continuar? ¿Qué tengo que hacer?

Habrás notado que hay mundos que vienen señalados con un punto rojo. En esos niveles se oculta algún secreto que, al ser activado abre nuevos caminos. Normalmente se trata de un puerta con llave o una segunda meta. Eso sí, tendrás que esmerarte para descubrirlos.

Manuel D.R. (Ceuta)

Atascado en «D».

Hola Yen, soy el afortunado poseedor de una Super Nintendo y una PlayStation y necesito tu ayuda.

Hace dos semanas que estoy atascado con el juego «D» de PlayStation. Todo va muy bien hasta que llego a una sala con dos armaduras que me arrojan a un pozo.

Los movimientos que has de seguir vienen indicados por flechas. El problema es que en la versión de PlayStation se ha ajustado hasta el límite el tiempo disponible para reaccionar. No lograrás pasar hasta que no te aprendas prácticamente de memoria la combinación de movimientos y la ejecutes con toda rapidez y sin dudas.

Leonardo M. Carballo (Tenerife)



Rol para Mega Drive.

Hola Yen, tengo unas dudas sobre mi Mega Drive y sobre las consolas de nueva generación.

1- Siempre que sacan al mercado un juego de Mega Drive es bastante bueno, ¿crees que debo esperar unos años para comprarme una Saturn?

Creo que mientras tu consola actual te dé lo que le pides no tienes por qué cambiar de máquina. De todos modos, lo de "unos años" me parece un poco excesivo.

2- ¿Qué consola es mejor, Game Gear o Game Boy?

No lo sé. Lo único que te puedo decir es que ahora mismo para la que más juegos están saliendo es para Game Boy.

3- ¿Merece la pena comprarse el Mega CD?

Según están las cosas no parece muy oportuno. Ya casi no recuerdo cuándo salió el último juego para Mega CD...

4- ¿Cuál es el mejor juego de rol en castellano?

Los mejores son «Story of Thor», «Soleil» y «Light Crusader». Los tres son radicalmente distintos, por lo que no se puede decir cuál es mejor de los tres. En cualquier caso todos son buenos, así que no tengas miedo a equivocarte.

5-¿Cuál será el mejor juego de fútbol para junio?

La única novedad para Mega Drive será «International Superstar Soccer Deluxe» que seguro que compite muy duramente como el ineludible «FIFA 96»

Pedro Peña (Aranjuez)

La ¿traición? de Psygnosis

Hola Yen, Soy un feliz poseedor de una PlayStation y tengo que hacerte unas preguntas de nada:

1- ¿Me recomiendas «Alien Trilogy»? ¿Es muy difícil? ¿Es mejor que «Doom»?

Sí, te lo recomiendo. Es un juego largo y complicado, pero tampoco tiene una dificultad excesiva. Personalmente me gusta mucho más que «Doom»: está menos visto y gráficamente es una pasada.

2- ¿Crees que Sega podría sacar algún día juegos para mi consola?

Eso es prácticamente imposible. Una cosa son los productos de terceras compañías como Psygnosis, que sacan juegos para cualquier formato, y otra cosa es que una compañía saque un juego para su competencia.

3- ¿podría ser mi consola algún día multimedia?

La única aplicación que le falta es la de Vídeo CD. Actualmente no existe ninguna tarjeta MPEG para PlayStation, pero eso no significa que no pudiera tenerla. Otra cosa es que a Sony le interese.

4- ¿Por qué crees que Psygnosis nos ha defraudado sacando nuestros mejores juegos en Saturn, sabiendo que nos íbamos a enfadar como lo estamos?

Psygnosis, como empresa, tiene la obligación de ganar dinero y ahí no entran otras consideraciones. Además tienes que pensar que los usuarios de PlayStation siempre son los primeros en disfrutar de los juegos de Psygnosis.

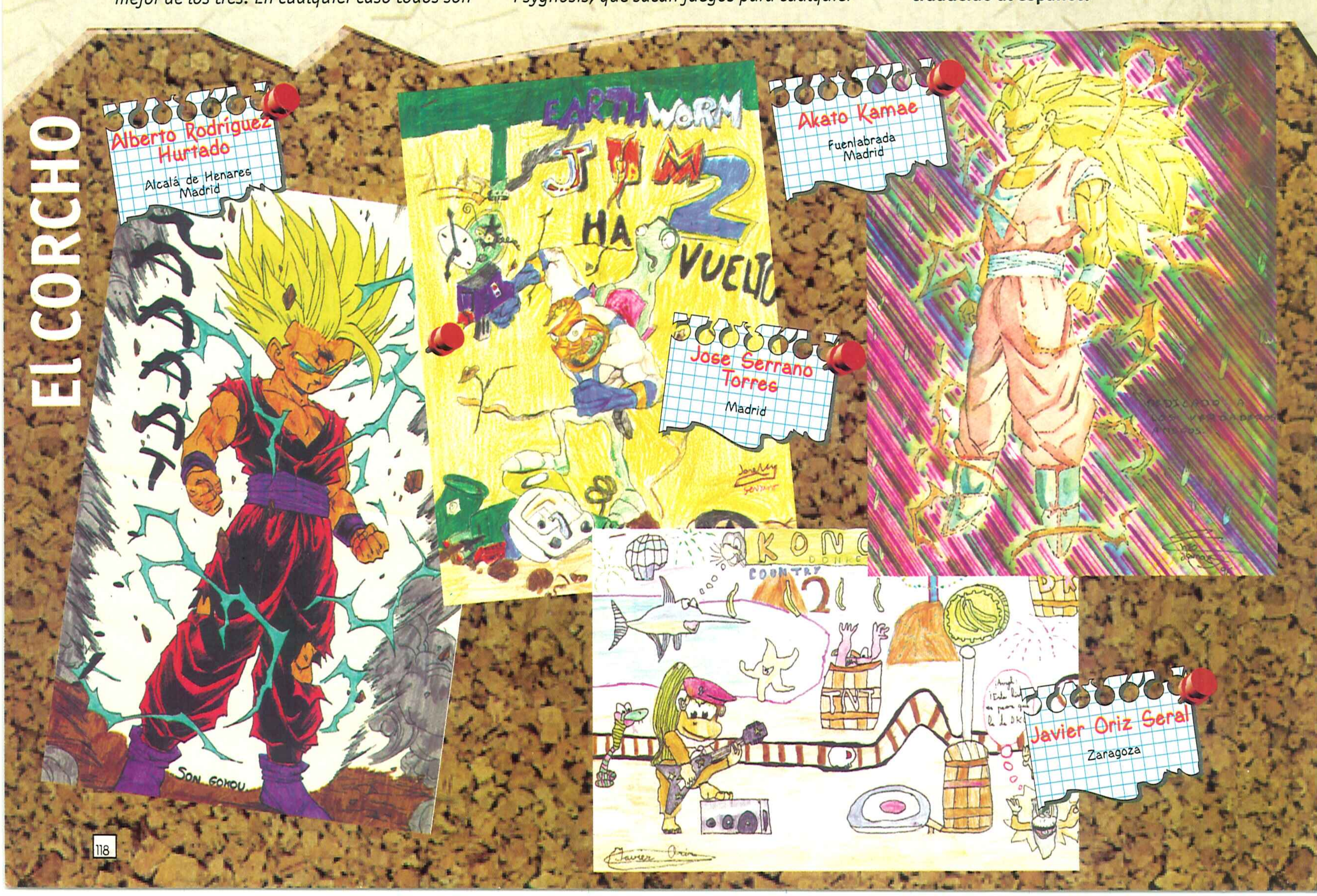
Rafael Ruiz del Rey (Albacete)

Juegos para Saturn.

Hola Yen, tengo una Sega Saturn y quisiera hacerte unas preguntas.

1- ¿Es un buen juego «Mystaria»? ¿está traducido al español?

EL CORCHO



Es un buen juego de rol con unos gráficos impresionantes y un planteamiento parecido a los juegos de tablero. Es como un «Shinig Force» tridimensional. Por desgracia, no está traducido al castellano.

2- ¿Es recomendable el juego «X-Men»? ¿por qué?

Sí, es un buen arcade de lucha con personajes enormes y muy rápidos, muchos movimientos especiales y una gran calidad gráfica. Además, representa un descanso visual ante tanto polígono.

3- ¿cuándo saldrá al mercado «Street Fighter Alpha 2?

La versión recreativa acaba de presentarse en Japón, así que ya puedes tomártelo con mucha calma. Confórmate con la primera parte, que es realmente buena.

Miguel Angel Alcaide (Málaga)

Dragon Ball ataca de nuevo.

¿Qué tal te va colega Yen? Tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudillas:

1- ¿Sabes si aparecerá otro Dragon Ball de lucha par mi consola aquí en España? ¿Cuándo?

Sí, «Dragon Ball Hyper Dimensions» puede estar en nuestro país para el otoño aproximadamente.

2- Tengo pensado comprar «Secret of Evermore» o «Illusion of Time». ¿Cuál me aconsejas?

«Secret of Evermore» es más completo, más rol. A mí me gusta más, pero no te equivocarías en absoluto si compararas «Illusion of Time» que, además, ha bajado de precio.

3- ¿Cuáles serán los próximos RPG para mi consola?

La idea de Nintendo es poner a la venta «Illusion of Time 2» y «Dragon Quest 3». Cabe la posibilidad de que aparezca «Mario RPG». ¿porqué no llamas al Club y Nintendo y votas a favor de la traducción de «Mario RPG»?

Pablo Gacuenia Martínez (Madrid).

Rol y plataformas para Mega Drive y Game Boy

Hola, soy una feliz poseedora de una Mega Drive y una Game Boy y me encantan los juegos de rol y plataformas.

1- ¿Podrías decirme novedades de estos dos géneros para mis consolas?

Con los juegos de rol lo tienes un pelín difícil por el momento. Esperemos a Navidades a ver si Sega se decide de una vez a poner a la venta las reediciones de clásicos.

Para Game Boy no hay nada más que «Dragon Heart» una curiosa avcentura que encontrarás comentada en este número.

Las plataformas son más afortunadas y si nada se tuerce podrás disfrutar en breve de «Tintín en el Tíbet» y «Bugs Bunny», así como de algún juego de Disney como «Pinocho». Para Game Boy no hay nada especialmente reseñable salvo el ya sabido «Tintín».

2- Estoy deseperada con el «Zelda» de Game Boy. Acabo de salir de la séptima mazmorra y ya he rescatado a Marin. El búho me ha dico que toque la ocarina en las rocas con forma de tortuga, pero no sé dónde están. ¿Qué debo hacer?

Viaja hacia el noroeste y encontrarás una gruta que tiene la salida cortada por un chorro de fuego.

Usa el escudo para esquivar el fuego y cuando salgas estarás frente a una enorme tortuga de roca que tomará vida al tocar la ocarina. Por cierto, ¿tienes las tres melodías?.

Gema Nieto Jiménez (Madrid)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas



Este mes os ofrecemos un menú nipón de lo más variado que va desde la presentación del último personaje que está rompiendo en Japón, Ninku, hasta el análisis de los nuevos mangas de videojuegos aparecidos en al país del Sol Naciente. Y aprovecho para adelantaros que en el próximo número hablaremos del Salón Internacional del Cómic de Barcelona.

NINKU: El nuevo ídolo de los otakus



Pequeño pero matón

He aquí uno de los personajes manga más extravagantes y con más éxito del momento. Su nombre es **Ninku,** es pequeño, tiene ojos saltones y una sonrisa burlona que le cruza la cara. La mayoría de los otakus españoles aún no lo conocen muy bien, pero en Japón ya ha alcanzado las más altas cotas de popularidad, ganándose el favor de millones de nipones.

Este simpático ser ha sido creado por **Koji Kiriyawa** para las páginas de la revista semanal de manga **"Shonen Jump"** -la misma que acogió a otras obras tan populares como **"Dragon Ball"**, **"Fly"** o **"Caballeros del zodíaco"**-, y en un breve espacio de tiempo **Ninku** se ha atravesado la trayectoria de las principales consolas del mercado de la mano de la compañía **Tomy**. Acompañemos a nuestro nuevo amigo en su camino por el mundo de los videojuegos, que, por cierto, no sabemos aún si le traerá o no a nuestro país.



En Game Boy, nada del otro mundo.

El 24 de Noviembre del pasado año apareció la segunda entrega para **la portátil de la Gran N** (de la primera no tenemos datos). Se trata de un juego de tipo **"vs"** cuyos gráficos no pasan de ser regulares. Su nombre es **«Ninku 2: Ninku Sensou Hen»** y la verdad es que hay mejores juegos



Ninku se regala con la Game Gear de color azul.

Hasta la fecha, y con un margen de tan solo 1 mes, **la portátil de Sega** ha recibido **2 juegos sobre Ninku.** El primero apareció el 3 de Noviembre del año pasado, su nombre es **«Ninku Gaiden: Hiroyuki Dai Katsu Geki»** y se trata de una conversión del mítico **«Pengo»**.

El segundo juego es un **"Vs"** muy al estilo del recientemente aparecido **«Virtua Fighter»** para GG. Su nombre es **«Ninku: Second Stage»** y está basado en los personajes que aparecen en la segunda parte del manga (que se empezó a publicar el pasado año). Este juego, que salió a la venta en Diciembre del 95, puede comprarse por separado o bien en un pack **Game Gear color azul + Ninku.** Y es que en Japón, **Game Gear tiene varios modelos de colores** y con cada uno hacen un pack especial. Por ejemplo, la **GG roja** se vende junto al juego de **«Magic Knight Rayearth»**, y la **GG negra** junto al **«Puyo Puyo 2»**.







Saturn apuesta por lo tradicional... ¿o no?

Como era de esperar, para **Saturn** ha aparecido otro juego estilo "versus" cuyo nombre es **«Ninku: Tsuyoki Na Yatsura no Dai Geki Totsu»**. Dispone de 8 luchadores y sigue la estructura del **«Dragon Ball Z Shin Batou Den»** de **Saturn,** aunque los personajes son más grandes y los golpes son devastadores. Tiene una serie de súper ataques que dependen de una segunda barra de energía que, además de espectaculares, son, a veces, ridículos (algunos conllevan a situaciones extremas que te dejan sin ropa, porque incluso **los calzoncillos** pueden ser un buen arma).



Estilo 3D, la marca de PlayStation.

PlayStation sacó al mercado el 22 de Diciembre (aprovechando el tirón de las Navidades) un compacto cuyo título es **«Ninku»** a secas. El juego se mueve en una panorámica 3D al estilo del **«Ultimate Battle 22»** de **Dragon Ball**, pero además añade una serie de secuencias animadas a los ataques especiales que dotan al juego de un mayor atractivo.



Otra manera de hacer guias de videojuegos















Diferentes, completas, originales...

Los nipones gozan de una guías de videojuegos realmente alucinantes. Son libros explicativos con muchas fotos y pantallas de los juegos en cuestión adornadas con dibujos japoneses, mangas y tiras cómicas por aquí y por allá, a lo que se le une lo curioso de sus caracteres, obteniendo un resultado de lo más vistoso.

Hay libros de este estilo de prácticamente todos los juegos medianamente buenos que existen. Por poner un ejemplo, hay un librito de estos por cada juego de **«Dragon Ball Z»**. Aquí veréis unas imágenes de un par de páginas de las guías que pertenecen a los juegos de Nintendo 8 bits.

Otro ejemplo es un librito sobre **«Virtua Fighter»** de **Sega Saturn**, editado por **Shueisha** hace un par de años. En lugar de poner fichas de los personajes que aparecen en el juego, ponen curiosos mangas que narran algunas de sus aventuras. Luego, junto a los golpes especiales añaden algunas tiras cómicas que bromean sobre cierto tipo de ataques.

Además de estos despliegues, las guías suelen llevar **posters, pegatinas, tarjetas** y una cantidad de curiosidades que a muchos nos gustaría tener.

Un auténtico lujo.reservado, desgraciadamente, sólo para japoneses.

Novedades Manga

Los últimos mangas sobre videojuegos ya están en las tiendas... de importación.

Tres nuevos títulos han llegado a las tiendas de importación de mangas. Alguno de ellos no tiene el más mínimo desperdicio.



"Vampire Hunter Vol. 2" Buenas historias, buenos dibujos.

Es el segundo tomo aparecido este año sobre el más oscuro de los juegos de **Capcom.** Sin duda bastante mejor que el de **«K.O.F.'95»,** y perteneciente a la misma editorial.

Consta de **cuatro ilustraciones a color y 14 historias** con los argumentos más irónicos provenientes de la mano de mangakas realmente buenos.

Puntuación: 8.



"Street Fighter Zero" El absurdo llega con Ryu, Ken y Chun Li.

Otro tomo recopilatorio de historias de S.F., esta vez bajo la extensión **"Zero"** (o "Alpha"). Pertenece al sello **"Shounen oh Comics".** Tiene **8 magníficas ilustraciones a color y 13 historias**, la mayoría con un guión absurdo e hilarante. Intentad imaginad esto: Ryu, Ken y Chun Li son tres estudiantes que van de excursión cuando de pronto son asaltados por una banda de malos con forma de grajos y que están bajo las ordenes del malvado Vega. Los 3 niños aparecen de pronto con trajes de combate y pelean con su súper-robot "SODOM". ¡Un auténtico episodio de BioMan adaptado a Street Fighter Zero!

Puntuación: 7.



"King of Fighters 95". Pobre y poco espectacular.



El tomo tiene un total de **18 historias** cortas de las cuales 12 cogen como tema principal el enfrentamiento entre Kyo Kusanagi y Iori Yagami. La verdad es que llega a cansar, por ser demasiado repetitivo. Tan sólo tiene 2 ilustraciones a color (es el tomo que menos tiene).

Puntuación: 5.

Y esto ha sido todo. Nos veremos (mejor dicho, nos leeremos) el próximo mes. Matta Raigetsu!!

El Gran Maestro de las Artes Parciales.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

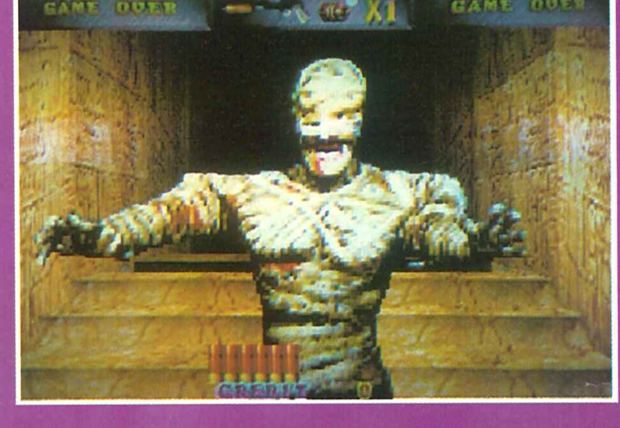
CRYPT KILLER

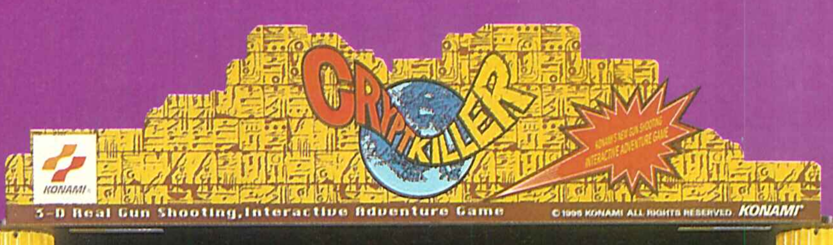
PARA JUGONES CON NERVIOS DE ACERO





El hecho de utilizar sprites en lugar de polígonos hace que «Crypt Killer» no resulte tan espectacular a nivel gráfico como alguno de sus rivales. La diversión, sin embargo, está completamente garantizada.







Parece que los juegos de disparo se están poniendo de moda. A la llegada el mes pasado del sensacional **«Time Crisis»** se le une ahora la nueva apuesta de **Konami**, **«Crypt Killer»**.

Sin embargo, lejos de seguir la moda poligonal de sus competidores de **Sega** y **Namco**, **Konami** ha recuperado los clásicos sprites para ofrecer una catarata de imágenes que se suceden en el juego a velocidad de vértigo.

Esta elección, sin embargo, no ha impedido que el juego haga gala de una conseguida visión subjetiva y que se produzcan unos espectaculares movimientos de cámara. Con este efecto se consigue la misma interacción que ya vimos en sus competidores en el género.

La única pega es que tanto la definición como el movimiento de los sprites no alcanzan la calidad de los polígonos, pero este detalle técnico queda subsanado por la diversión contante que destila esta recreativa.

Una diversión que empieza por su argumento, ya que **Konami** nos traslada a una especie de pesadilla terrorífica, -ambientada en un ficticio antiguo **Egipto-**,





«Crypt Killer» posee estas espectaculares escopetas y puede ser utilizado por hasta tres jugadores simultáneamente.







Ambientado en el Antiguo Egipto, las momias serán uno de nuestros incordios más numerosos a lo largo del juego.

en la que se pueden encontrar momias vivientes, esqueletos amenazadores, esfinges de ocho brazos y todo tipo de bichejos raros sumergidos en tumbas, pirámides secretas y un sin fin de extraños pasadizos. Y para imbuir aún más a los jugadores en ese tétrico ambiente, la máquina cuenta con un completo juego de altavoces que despliegan un sonido estruendoso capaz de poner los pelos de punta al más pintado. El resultado final llama la atención en cualquier salón.

Konami ha tenido, además, la genial idea de sustituir las clásicas pistolas de estos juegos por unas **escopetas recortadas** que incluso se recargan tirando de la corredera hacia atrás, todo un detalle que aporta un toque de realismo y espectacularidad al juego.

Todo esto, sin contar que la posibilidad de participar hasta **tres jugadores** supone todo un aliciente para aquellos que lleguen a los salones en comandilla.

Con todos estos elementos, y a pesar de no ser precisamente un juego innovador, **«Crypt Killer»** se ha convertido en todo un hallazgo para los amantes de los juegos de disparo, o simplemente aquellos que busquen pasar un buen rato elevando el nivel de su adrenalina.



ARCADE SHOW

NOVEDAD EN USA

NBA HANG TIME

VUELVE EL ESPECTÁCULO DEL BALONCESTO PROFESIONAL

Midway tiene dos hijos predilectos: **«Mortal Kombat»** y **«NBA Jam».** El primero no deja de producir versiones, pero el segundo parecía algo abandonado por sus dueños. Hasta ahora, porque en USA, tras **«NBA JAM»** y **«NBA JAm Tournament Edition»**, ya está rompiendo la tercera parte de la serie.

En esta nueva entrega se mantiene el baloncesto 2 contra 2 , pero por supuesto se han introducido a este esquema un buen puñado de mejoras. La primera consiste en la posibilidad de **crear jugadores**: podremos variar sus atributos físicos, la altura, el pesa, la cara, el uniforme y sus habilidades en el tiro, la defensa y el pase. Interesante , ¿verdad?

Pero la cosa no queda ahí, porque Midway tiene previsto lanzar en Noviembre una especie de **potenciador**, de modo que se puedan actualizar las plantillas de todos los equipos, incluyendo los nuevos rookies, los traspasos, etc. El objetivo es conseguir que el juego no quede desfasado en tan solo unos meses.

Por otro lado, el juego lleva incluido un nuevo modo de juego llamado **"NBA Hang Time Trivia Champion"**, un divertido cuestionario acerca del mundillo de la NBA, en el que los jugadores deben hacer gala de sus conocimientos.

Por supuesto, también **se ha mejorado todo el apartado técnico,** incluyendo más animaciones en el movimiento de los jugadores y un nuevo sonido que utiliza el DCS Sound System y las canciones originales del rapero M. Doc. Y como en las anteriores versiones, los infinitos códigos permitirán activar multitud de trucos.

En definitiva, otro gran juego que hará las delicias de todos los amantes de este deporte-espectáculo.



LOS + BUSCA2

1. KILLER INSTINCT 2.

Desgraciadamente, su aparición se ha retrasado un poco. Pero nuestra impaciencia la ha aupado hasta la primera posición de nuestra lista de los más esperados.

2. VIRTUA FIGHTER 3.

Bien necesitada anda la lucha de que lleguen estos nuevos juegos. Aunque en el caso de éste, la cosa va para largo.

3. ALPINE SURFER.

Los fans de «Alpine Racer» ya quieren nuevas emociones. Esperemos que no tarden mucho en llegar.

NOVEDAD EN ESPAÑA

METAL SLUG

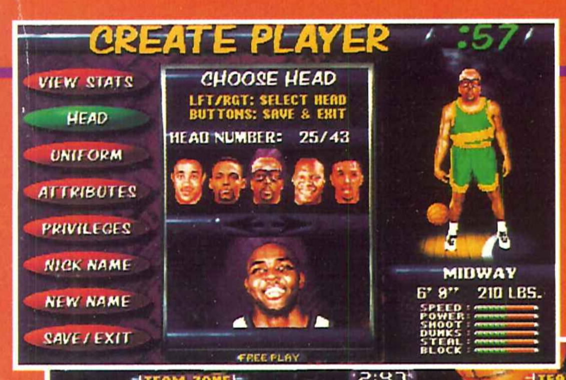
SNK QUIERE HACERNOS REIR

Aunque la compañía de Osaka es famosa por sus juegos de lucha, de vez en cuando se desmarca con alguna sorpresa.

En este caso la sopresa se llama **«Metal Slug»** y acaba de aterrizar en los salones **New Park de Madrid.**

Este juego consiste en un "beat´em up" al estilo clásico, protagonizado por una especie de **Rambo** que tiene que liberar a sus compañeros desaparecidos en combate. Pero lo curioso del tema es que el juego contiene unas dosis de sentido del humor fuera de lo normal. El diseño de los dibujos recuerda mucho al de los sensacionales comics de **"Super López"** del dibujante Jan, y tampoco le quedan lejos sus extraordinarios valores cómicos.

En un próximo número os ofreceremos algunas pantallas de este juego para que comprobéis cómo a **SNK,** aunque haga los juegos muy en serio, les pueden salir realmente de risa.



Una de las novedades más interesantes de este título es la opción que nos permitirá crear a nuestros jugadores.



HOBBY RECOMIENDA...

No siempre los grandes juegos resultan los más divertidos. En esta ocasión os proponemos algo diferente. Dirigíos a vuestro salón favorito y buscad la zona donde se encuentran todas esas máquinas que parecen iguales y que suelen contener juegos de Capcom, SNK, Konami... Seguro que encontráis joyas tan interesantes como «Metal Slug», uno de los títulos de los que os hablamos este mes.



SNK se desmarca de su línea habitual y nos presenta un juego en el que el héroe, aunque trata de imitar a Rambo, se parece más a Súper López.

TOP 10 ARCADE

1. TIME CRISIS - NAMCO

Los juegos de disparo arrasan en los salones. El sensacional arcade de Namco se sitúa a la cabeza. Enhorabuena.

2. CRYPT KILLER - KONAMI

La gran sorpresa del mes. El juego de Konami, sin muchos alardes técnicos, ha conseguido conquistar a los que buscan emociones fuertes.

3. MANX TT - SEGA

Parece que las motos tendrán que esperar una mejor oportunidad. Tal vez la caída de Crivillé en Jerez ha desanimado a los pilotos.

4. ALPINE RACER - NAMCO

A este juego no le influye que haya acabado la temporada de esquí. Sigue siendo uno de los preferidos por el público de los salones.

5. VIRTUA STRIKER - SEGA

Se acerca la Eurocopa. Y Clemente ha mandado llevar un par de unidades de este juego a la concentración. No les va a venir mal.

6. VIRTUA COP 2 - SEGA

Para completar la sensacional temporada de los juegos de disparo, el arcade de Sega mantiene su posición del mes anterior.

7. VENTURER S2 - TT & SIMULATIONS

¿Que os habéis quedado sin vacaciones? No hay problema. Daros una vuelta en esta máquina y lograréis unas sensaciones parecidas.

8. R - 360 - SEGA

Hay que ver cómo la gente sigue empeñándose en pilotar este cacharro. Claro, luego vienen los mareos, los cortes de digestión...

9. CYBER CYCLES - NAMCO

Curioso lo de este juego. En vez de sucumbir ante la llegada de su rival de Sega, ha subido posiciones en los últimos meses.

10. SEGA RALLY - SEGA

Sin duda, la bajada más espectacular del mes. No es que el juego no tenga adeptos, -que se cuentan por miles-, es que la competencia es muy dura y los coches ya no sorprenden tanto.

Y ADEMÁS...

Sigue la crisis de los juegos de lucha, aunque **«Soul Edge»** mantiene el tipo. Hay que destacar que después de mucho tiempo, **«Daytona USA»** ha abandonado nuestro Top 10, aunque sigue teniendo muchos fieles en los salones. Pero claro, nada es eterno.







VIRTUA RACING

Con la moda de la velocidad

- **MEGA DRIVE**
- Comentado en HC: Nº33
- Puntuación anterior: **92%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **6.990 pts**



LAPTIME 0'42"20 LAPS 1/5 SPEED 245KM/h MEDIUM

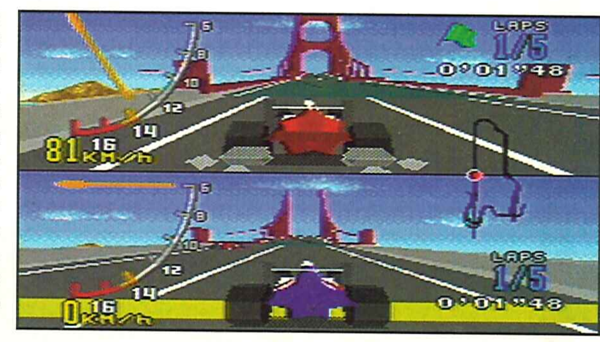
Con la moda de la velocidad. «Virtua Racing» revolucionó el universo Mega Drive ofreciendo una excelente conversión de una de las recreativas más atractivas del momento. Esta impensable conversión se consiguió gracias al chip SVP que permitió a la 16 bits de Sega manejar con gran capacidad y soltura los polígonos planos que formaban todo el entorno del juego. La inclusión de este chip, que no se ha vuelto a usar jamás, significaba un alto coste que repercutió en el precio final del cartucho, aunque en España el impacto inicial (unas 18.000 pts) se vio suavizado por la insistencia de Sega. Su precio de venta en España fue unas 13.000 pts, y aunque tampoco resultaba demasiado barato, sí conseguía que la compra mereciera la pena. «Virtua Racing» es un arcade de velocidad basado en la Fórmula 1. Igual que en la recreativa, el juego cuenta con tres modos de juego, la posibilidad de dos jugadores simultáneos a pantalla partida, tres circuitos diferentes y cuatro perspectivas. La velocidad con la que se desplazan los vehículos, -sin que se produzca barullo de polígonos-, y el planteamiento gráfico, -que no se ha vuelto a ver en Mega Drive-, son las principales virtudes de este gran cartucho.

Si hubiera que buscarle un defecto sería únicamente su escaso número de circuitos, aún así perdonable.

No hay duda de que su precio actual y la ausencia de otros "racing-games" de calidad en Mega Drive hacen de este cartucho uno de los imprescindibles.

Casi se podría decir que es un pecado no tenerlo en la "juegoteca". Y si además, viajar a velocidad de vértigo es una de tus pasiones, no puedes perdértelo de ninguna manera.





«Virtua Racing» es uno de los mejores títulos aparecidos para MegaDrive. A sus muchos alicientes jugables hay que unirle la posibilidad de dos jugadores a pantalla partida, lo cual le convierte en una fuente inagotable de diversión.

TRUCOS





"Modo espejo": *Antes de encender la consola pulsa los botones A, B, y Arriba. Sin soltarlos enciende la consola y con ellos apretados ve a la pantalla de opciones. En la parte inferior izquierda aparecerá un cuadro con las palabras «Virtua Racing» vistas como en un espejo. Si la seleccionas podrás correr los tres circuitos al revés.*

Nueva opción: *Juega en el modo Virtua Racing y termina los tres circuitos en primer lugar. Cuando vayas a poner record deja pulsados los botones A, B y C. Luego sal al menú principal.*

SMASH TENNIS

Diversión a toda costa

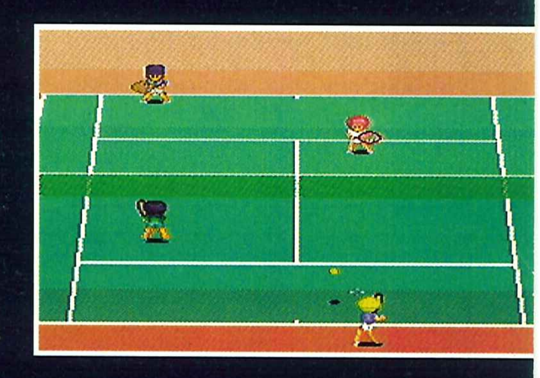
- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC Nº: **34**
- Puntuación anterior: **89%**
- Nueva puntuación: **90%**
- Precio actual: **5.990 pts**

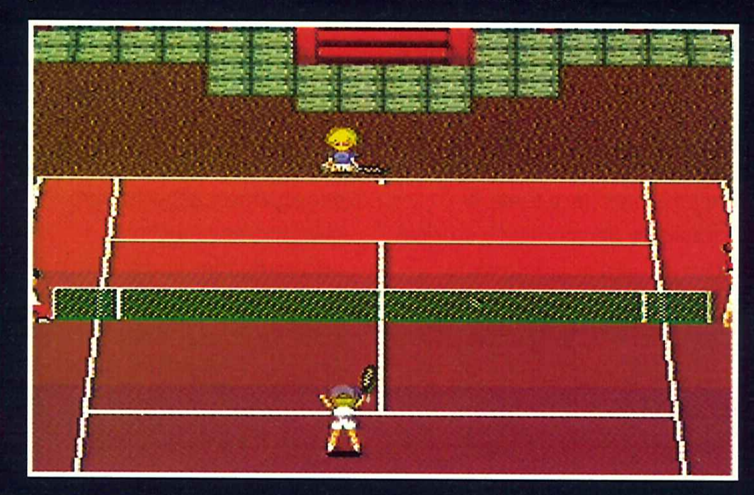
Mucho antes de que «Ridge Racer» apareciese por el horizonte consolero, Namco sorprendía al personal con cosas tan divertidas como ésta. En esa época (estamos hablando del verano del 94 más o menos) los juegos de tenis ya estaban a la orden del día, pero todos se empeñaban en "copiar" lo más fielmente posible el deporte de la raqueta. El resultado era que, a pesar de su imponente aspecto, su amplio menú de opciones y sus animaciones realistas, todos ellos requerían de muchas horas de "entrenamiento". Realizar, por ejemplo, un smash solía costar al incauto jugador como mínimo esguince de dedo...

Estando así las cosas llegó Namco y apostó fuerte por mostrar el tenis más desenfadado y fácil, volviendo a los orígenes de este eterno protagonista de los videojuegos. Y no es que se regresara a la prehistoria con los palitos en los laterales y con la pelotita rebotando por la pantalla, pero lo cierto es que con su sencillez intentó ganarse al jugador "directo", ese que se planta por primera vez ante un cartucho y lo único que quiere es divertirse desde el primer segundo.

El objetivo se cumplió perfectamente gracias a unos gráficos simples pero llenos de detalles, unas opciones reducidas (torneo y versus), 4 jugadores simultáneos y por encima de todo una jugabilidad a toda prueba.

Si le echáis un vistazo a las pantallas es muy posible que surjan unas cuantas sonrisas entre vosotros, pero os retamos a que os olvidéis de su aspecto y busquéis algún juego tan divertido como éste... No os va a resultar nada fácil.



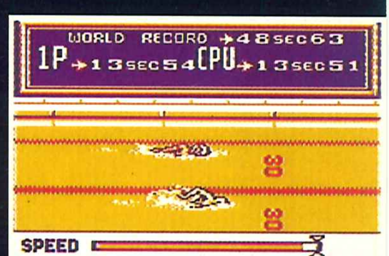




TRACK &FIELD

- **GAME BOY**
- Comentado en HC Nº: **14**
- Puntuación anterior: **94%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **No disponible**





Más alto, más lejos, más fuerte... más divertido



Aprovechando la cercanía de los JJ.OO, Konami vuelve a poner de plena actualidad uno de sus "viejos" títulos. Si, porque «Track & Field» para Game Boy se resiste a ser olvidado y contraataca con la misma fuerza que en 1992 demostró al lograr de nuestros expertos un merecido 94%.

No fue una nota casual la de entonces como no lo es la de ahora. Con sus 11 disciplinas olímpicas este cartucho permitió recrear en la parada del autobús las mismas emociones que experimentaban los asistentes a las Olimpiadas de Barcelona y si ahora se lo permitís volverá a repetir éxitos con la misma facilidad. Eso si, a costa de reventaros los dedos...

La variedad en las pruebas y el reto de superar las marcas una y otra vez seguro que conseguirán tenerle de actualidad hasta, por lo menos, los próximos juegos olímpicos del año 2000.

GUNSTAR HEROES

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº: 24
- Puntuación anterior: 85%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 5.495 pts







Desafío total

El mucho tiempo transcurrido desde aquel mes de septiembre de 1993 nos hace tener la suficiente perspectiva histórica para reconocer la injusticia cometida con este singular "beat'em up". El honroso 85% cosechado entonces se nos queda hoy algo corto para los méritos de este cartucho de Treasure.

Teniendo en cuenta lo que nos ha llegado desde entonces para Mega Drive, la nueva nota de un 90% se nos antoja más apropiada para un juego que se anticipó a todos los demás.

Para refrescaros un poco la memoria quizá sea bueno que os recordemos que «Gunstar Heroes» es básicamente un "beat'em up" por concepción y aspecto pero que contiene muchas peculiaridades que tras su salida al mercado se hicieron normas de obligado cumplimiento. Es de resaltar, por ejemplo, que de los 6 niveles que componen el juego los 4 primeros pueden ser realizados en el orden que se desee y que todos ellos combinen fases de desplazamiento horizontal, vertical, diagonal, zonas de matamarcianos y hasta una especie de "juego de la oca" repleto de sorpresas. Por supuesto, con la ventaja de poder enchufar un segundo pad para ese amigo marchoso que no nos quitamos de encima ni a gorrazos...



El balance de tantos atractivos no pude ser más interesante. Tanto para los que os acabáis de acercar a la MD como para los nostálgicos que quieran un buen juego, «Gunstar Heroes» es una inversión segura que no os defraudará.

Tened en cuenta por último que «Gunstar Heroes» ha sido el "predecesor" de cosas tan buenas como «Dynamite Headdy» o «Light Crusader», realizadas también por los chicos de Treasure. Toda una garantía.

Dr. Robotnik Mean Bean Machine

- GAME GEAR
- Comentado en HC Nº: 30
- Puntuación anterior: 85%
- Nueva puntuación: 85%
- Precio actual: 1.990 pts

Judías siempre frescas





Unir un juego de puzzles con un personaje tan famoso como el Dr. Robotnik se ha mostrado como una excelente forma a la hora de burlar el tiempo, divirtiendo por igual a los jugones de ayer y de hoy. Esta genial idea realizada por Compile para Sega es capaz de hacer que las horas se pasen a toda velocidad mientras el frenético poseedor de la GG se afana en colocar cientos de alubias del mismo color. Son los milagros de la jugabilidad, algo que «Dr. Robotnik Mean Bean Machine» ha sabido exprimir al máximo para mantenerse tan fresco como el día que salió a la calle. Si probáis suerte con este cartucho no os arrepentiréis nunca.

International SUPERSTAR SOCCER

- SUPER NINTENDO
- Comentado en HC Nº: 42
- Puntuación anterior: 92%
- Nueva puntuación: 90%
- Precio actual: 6.990 pts





Si quieres divertirte jugando al fútbol y no gastarte muchas pelas, sin duda tienes una excelente oportunidad de hacerlo con «ISS», un juego que sigue manteniendo un nivel de calidad muy aceptable.

Calidad a buen precio

En un mes tan futbolístico como este, no podíamos olvidarnos del deporte rey ni en esta sección tan nostálgica. Ya sabéis que en estas fechas y aprovechando el tirón de la Eurocopa, los lanzamientos de este tipo de juegos son muy comunes.

Vale, pero nosotros nos hemos hecho la siguiente pregunta: ¿existe algún juego de fútbol que sea bueno y no nos cueste un riñón? La respuesta la hemos encontrado en «International Superstar Soccer» de Konami. Sí, ya sabemos que nos vais a decir que ya está andando por ahí su sucesor , «I. S. S. Deluxe» con más opciones y todo eso.

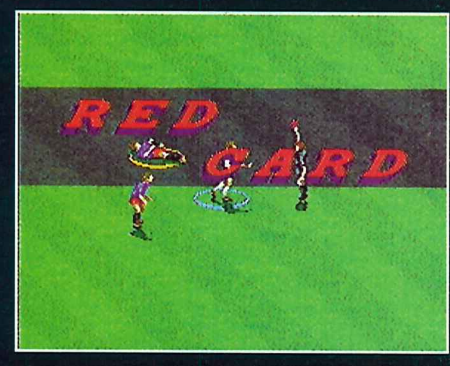
Bueno pues tenéis razón. Nuestro protagonista de hoy se ha quedado un poquito atrás en la carrera por el éxito, pero eso no quiere decir que sea incapaz de divertiros. Ni muchísimo menos.

El gran tamaño de los jugadores continua siendo la envidia de la competencia, mientras que su enorme jugabilidad sigue poniendo en un brete a títulos ya consagrados, léase FIFA Soccer.

Estas virtudes unidas a la lógica rebaja en el precio sitúan a «I.S.S.» en una posición inmejorable para que sea elegido por aquellos amantes del buen fútbol que están dispuestos a sacrificar algunas opciones a cambio de un desembolso razonable.

Si finalmente os acercáis hasta este juego vuestro bolsillo saldrá beneficiado... y vosotros también.







TRUCOS

PARA TENER UN SUPER EQUIPO.
En la pantalla de presentación usa el segundo pad e introduce la siguiente combinación: B,B,X,X,A,Y,A,Y, DERECHA, IZQUIERDA, X. Conseguirás un equipo con los mejores jugadores de todos las selecciones existentes en el cartucho.

PARA EVITAR QUE LOS JUGADORES SE CANSEN.
En la pantalla de presentación y con el segundo pad presiona ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A. Este truco sólo funciona en la opción "Open Game".

PARA GANAR SIN HACER NADA.
Elige un buen equipo como Alemania o Brasil. Cuando consigas meter un gol y el equipo rival saque de centro, haz todo lo posible por recuperar la pelota y después espera pacientemente al final del partido sin hacer nada. El contrario no te quitará nunca la pelota y tendrás asegurada la victoria.

Doom

PLAYSTATION



-Passwords:

Esperamos que estos códigos os sirvan de ayuda. Es más, estamos seguros de que será así.

FASE: The Military Base.
OJ1W3PRCPM

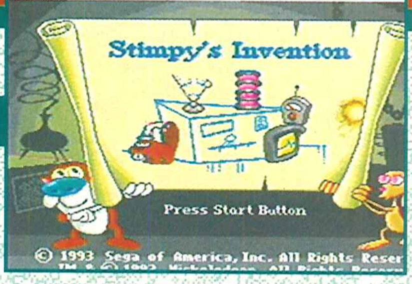
FASE: The Marshes.
HJJCL68W64

FASE: The Mansion.
OK2V4NQBNL

FASE: Club Doom.
HKKBM57V53



Stimpy's Invention





MEGA DRIVE

-Passwords:

Nivel	1 Jugador	2 Jugadores
Zoo	8BZ0000 003B2WN	86Z0000 0DJ0WD4
City	8C00003 T33F2WF	8900003 YYJJBDN
Pound	831000B C3322WB	83100B3 401UD9
Outdoors	652000G YCM5UWV	6C2000G XJ08UD5

Aunque parezcan pocos passwords no es así, porque sólo con poner en lugar de la W en "1Jugador" una "X" o una "Y" cambiará el nivel de dificultad.

ESPN Extreme Games



PLAYSTATION

- Nadie a la vista:

Dirígete a la habitación de equipamiento y selecciona TV #1. Corre a través de cada opción de equipamiento, usando la X para desactivarla.
Ahora será imposible perder ninguna carrera porque no tendrás a nadie con quién enfrentarte. Y lo que es más importante: ganarás dinero a marchas forzadas.
Increíble pero cierto.

Bill & Ted's Excellent

GAME BOY

-Passwords:

Greece	555-4239
England	555-8942
Prehistoric	555-4118
Mall	555-8471
School	555-2989
Abyss	555-6737
Paradise	555-6429
Concert	555-1881

NFL Gameday

PLAYSTATION

- Modos de juego extras

Vete a la pantalla de opciones y presiona SELECT. Pulsa SELECT de nuevo para acceder a la pantalla de passwords. Introduce el siguiente password :

* URNOTREDE : nivel de gran dificultad en modo un jugador.
* SKELETON : Juega con 2 nuevos equipos.
* PICK.CITY : incrementa las intercepciones.
* BIG.BOYS : Incrementa el tamaño de las espaldas.
* OFFENSE : Incrementa el nivel ofensivo.
* DEFENSE : Incrementa el nivel defensivo.
* STICKUM : Mejora la cobertura.

EarthWorm Jim 2



SUPER NINTENDO

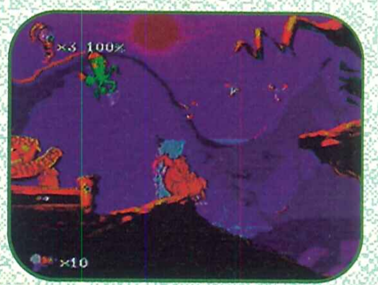
-Todos los códigos que quieras:

No se puede pedir más. Todos los trucos que necesitas y de una manera súper sencilla.

Para activarlos pausa el juego en cualquier momento e introduce el código usando el primer pad.

Una vida: IZQ., SELECT, DCHA., SELECT, IZQ., SELECT, DCHA., SELECT.
Disparos al completo:S ELECT, X, X, X, X, X, X, SELECT.
500 disparos triples: X, X, X, X, A, A, X, SELECT
100% de energía: X, SELECT, X, B, X, SELECT, X, A.
Pistola de plasma: X, X, X, X, A, A, A, SELECT.
Pistola Bubble: X, X, X, X, A, B, A, SELECT.
Money Worms: A, A, B, A, A, Y, B, Y.
Nivel 3: A, B, X, IZQ., DCHA., IZQ., A, B.
Nivel 2b: ABAJO, DCHA., A, B, X, IZQ., DCHA., A.
Nivel 7: A, X, IZQ., DCHA., X, IZQ., DCHA., IZQ.,
Nivel 5a: ARRIBA ABAJO, X, A, B, Y, IZQ., DCHA.
Nivel 9: A, B, X, IZQ., IZQ., DCHA., IZQ., DCHA.







Raiden Projet

PLAYSTATION

- Selección de misión:
Vete al Settings Menu. Métete en el menu de dificultad. Presiona y deja pulsadas R1, R2, L1, L2 y presiona START. ¿Dónde prefieres comenzar?

- 16 Créditos :
Usando el segundo pad, modifica tu límite de créditos a 9 y empieza el juego. Cuando la nave esté aterrizando, pulsa START en el primer controlador. Deja que la segunda nave ascienda. Comprueba ahora tus créditos. No hace falta que nos des las gracias.

Shinobi Legions

SEGA SATURN



- Modo experto:
En la pantalla de títulos presiona A, B, C, B, A. Cuando el juego comience, te darás cuenta de que la cosa está más complicada de lo que imaginabas. ¡buena suerte!





- Selección de nivel:
En cualquier punto del juego presiona START para pausar y presiona A, B, A, B, C. Cuando veas el número de fase en la esquina inferior izquierda, sabrás que lo has hecho bien. Usa el D-pad para pasar de nivel.
Esta clase de cosas son las que hacen la vida más llevadera.

Ridge Racer Revolution

PLAYSTATION



-Bonus secretos:
Si durante el juego de Galaga al principio del juego no disparas a ninguna nave te ofrecerán unos bonus, eso sí, si descubres en qué consisten recuerda contárnoslo.



-Un nuevo modo de ver este juego:
Si mantienes pulsados los botones CUADRADO y CRUZ mientras se carga la carrera podrás probar una nueva visión del juego en la que cada vez que aparezcan las palabras "Spinning Point" saldrá un recuento de tus acrobacias. Todos los circuitos tienen tres puntos de estos distintos.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y no sabes qué hacer con él, envíanos una carta solicitando el truco que te hace falta. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta" C/ de los Ciruelos Nº 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Te resolveremos tu problema.

¿Me podéis dar un truco para «Kid Chameleon» de Mega Drive?
Juan Antonio Moya (Alicante)
Este truco te teletransportará directamente al enemigo final. Debes saltar sobre un bloque que hay encima de la bandera justo al final del nivel 2. Después pulsa C, C, diagonal-abajo-derecha a la vez y aparecerás en la tierra de Plethora.

¿Podéis darme trucos para «NBA Jam» de Mega Drive? El normal, no el Tournament Edition.
Pablo (Jaén)
Para aumentar la velocidad del juego: en la pantalla de "Tonight's Match up" pulsa cualquier botón 13 veces y luego pulsa B y C hasta que comience el juego.
Porcentaje de aciertos: Presiona A, B, o C una sola vez en la pantalla de "Tonight's Match Up", después mantén pulsado B y C hasta que el juego comience. Cada vez que tires se indicará cuál es tu porcentaje de acierto.
Power Up Turbo: En la pantalla de "Tonights Match Up" presiona cualquier botón cinco veces y luego mantén pulsados A, B, y C a la vez hasta que el juego comience.
Defensa extra fuerte: En la pantalla de "Tonights Match Up" presiona cuatro veces cualquier botón y mantén presionados los tres botones hasta que comience el juego. En el casillero del jugador podrás leer "power up defense".

¿Me podéis dar el truco del «International SuperStar Soccer» para coger el equipo de Super Stars?
Juan Antonio Delgado (Cádiz)
En la pantalla de presentación y usando el mando del segundo jugador, pulsa: B, B, X, X, A, Y, A, Y, Derecha, Izquierda y X.

Hola, tengo uan duda sobre el «Zelda» de Game Boy. La llave de Nigthmare se consigue en el primer nivel, pero al entrar en la segunda mazmorra la he perdido y no puedo llegar al enemigo final. ¿Qué puedo hacer?
Julio Simonet (Málaga)
Cada nivel tiene su propia llave Nightmare, así que lo que tienes que hacer es buscarla. La llave se encuentra en una habitación donde hay una especie de gato encerrado entre bloques. Si matas primero al gato (moviendo los bloques) y luego al resto de enemigos, te aparecerá un cofre con la llave Pesadilla.

Hola, Tengo los 3 «Mortal Kombat» de Mega Drive y me gustaría saber si tenéis algún truco para la primera parte.
Román Alba (Barcelona)

Assault Rigs

PLAYSTATION



-Todas las armas:
Hay veces que hasta nosotros mismos nos asombramos de lo que os ofrecemos. Todo lo que quieres en un simple código: pulsa durante el juego (sin pausar) IZQ., DCHA., IZQ., IZQ.,DCHA., IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO. El mensaje " Max weapons... " aparecerá en pantalla para confirmarte que el truco funciona.



-Password nivel 42:
CIRCULO, CRUZ, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO.

-Invulnerabilidad:
Igual que antes, durante el juego pero sin pausar, pulsa: IZQ., CRUZ.,IZQ., CRUZ, IZQ., IZQ., CRUZ, DCHA., CRUZ, DCHA., CRUZ, CRUZ. Un mensaje aparecerá para confirmarte que eres indestructible.



Thunderhawk 2

SEGA SATURN

-Passwords:

SOUTH AMERICA

Nivel 1	J6HH1FC5VBDVSIQ
Nivel 2	JVV11NV7CBDVROQ
Nivel 3	JV41URC7TBDV1PQ
Nivel 4	J1M1URC9MBDVV4I

PANAMA CANAL

Nivel 1	JSFPVMCVOJCFSF2
Nivel 2	JSQ9SUCUUJCFRT2
Nivel 3	JJ19S6K13JCFOTQ

SOUTH CHINA SEAS

Nivel 1	JB34RND5866FTK2
Nivel 2	JAI4RND5K66FS4I
Nivel 3	JDBKRND7A66FR5I



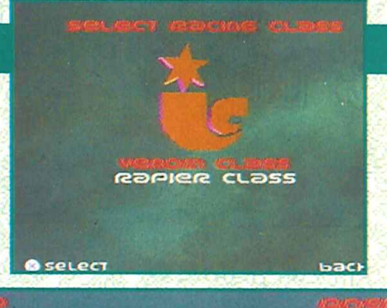
Galactic Attack

SEGA SATURN

- Cuatro créditos extra:
En la pantalla de Títulos presiona y deja pulsado IZQUIERDA + C + IZQUIERDA SHIFT + DERECHA SHIFT. Presiona entonces START.

- Continuar el juego
En la pantalla de Comienzo/Opciones presiona y deja pulsadas : IZQUIERDA, BOTON L, C y BOTON R. Mientras presionas estos botones, presiona el de START. Comienza el juego. Comenzarás con 8 vidas en vez de 4.

Wipeout



PLAYSTATION

- Nuevo modo
Vete a la primera pantalla del menú (1 jugador, 2 ..). Presiona y deja pulsada L2, R2, IZQUIERDA, SELECT, START y presiona entonces X. Debes acceder a la carrera de trineos Rapier Class. Cambiar de vez en cuando a nadie le viene mal.



Vectorman

MEGA DRIVE

- Sopa de alfabeto
En el logo de SEGA al comienzo del juego muévete bajo el logo y dispara arriba 24 veces. Entonces salta y golpea el logo 12 veces. Las letras comenzarán a caer desde lo alto de la pantalla. Captura al menos 90 letras y el juego comenzará.

Para los códigos actuales, pausa el juego en cualquier momento y presiona ABAJO, DERECHA, A, C, ARRIBA, IZQUIERDA, A (D - R- A- C- U- L- A) y la animación irá más lenta una vez que hieras a alguien.

Para convertir a VectorMan en una pequeña flecha de ordenador, presiona A, A, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, C, A, B (C- A- L- L- A- C- A- B), mientras que el juego está pausado. ¿ Para qué? pues para ir a cualquier lugar del nivel y destruir a los enemigos sólo tocándoles.

Lo único que no podrás destruir es el fondo de la pantalla.

Toshinden 2

PLAYSTATION



-Para jugar con Uranus y Master:
En la pantalla de presentación, en el momento en que las opciones se sitúen pulsa lo más rápido que puedas L1, L2, TRIANGULO, R1, R2 y CUADRADO. Si ha funcionado oirás un pequeño sonido y el cursor se volverá azul.

-Para jugar con Vermillon y Sho:
Igual que antes en la pantalla de presentación pulsa deprisa CUADRADO, R2, R1, TRIANGULO, L2 y L1. Sonará el mismo ruido y el cursor se volverá rojo. Insiste en los dos casos. El truco os parecerá casi imposible pero funciona.

EarthWorm Jim 2

MEGA DRIVE



- Códigos para dar y tomar:

Sin duda alguna los mejores trucos son estos, los que te dan todo lo que puedes pedir en unos cuantos códigos fáciles de ejecutar. Una lista como esta con siete trucos olo te la podemos dar nosotros (modestia aparte).

Una vida extra:	A, B. C. C. C. A, A, B.
Armas:	C, B, B, A, C, B, A, A.
Disparo especial:	C, C, C, C, A, A, A, C.
Continuación extra:	A, A, C, C, B, A, L, L.
Pasar al nivel 3:	C, B, C, L, R, L, A, B.
Pasar al nivel 7:	A, A, C, C, B, B, A, A,
Bombas:	C, A, B, C, A, B, ARRIBA, ABAJO.

Johnny Bazookatone

PLAYSTATION



-Códigos:

Hotel	AFLEAPIT
Kitchen	TEASPOON
Hospital	SEDATION
Penthouse	VERUNICE



-Unos paswords más especiales:

Para ser invencible introduce PILCHARD

Para elegir nivel KRISTIAN

Virtua Fighter Remix

SEGA SATURN



- Menú secreto

En la pantalla del título presiona ARRIBA 12 veces, entonces presiona START. Entra en las Opciones y mueve el cursor hacia la parte baja de la pantalla pulsando A. Ahora ya puedes eligir las nuevas opciones con la ayuda del mando direccional. Aprovecha las oportunidades que te brindamos y sácale el máximo partido al juego.



Hay un menú de opciones secreto que te permitirá hacer varias modificaciones en el juego. Cuando estés en la pantalla en la que van apareciendo en scroll vertical todos los personajes pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, derecha, Abajo.

Soy lector habitual de Hobby Consolas. Por favor publicad en la revista algún truco del juego «The Flinstones» de Mega Drive.

Adrián Sánchez Ortega (Madrid)

Para pasearte por todos los niveles del juego pulsa en la pantalla del título A, B, C e Izquierda. Ahora sin soltarlos presiona START y obtendrás un nuevo menú.

Hola, tengo una Nes y me gustaría saber algún truco para el «Ghost'n Goblins».

Regino Martinez Zorita. (Málaga)

Presiona en la pantalla del título Derecha y pulsa tres veces B. Luego Arriba y tres veces B, Izquierda y B tres veces y por último Abajo y tres veces B. Ahora pulsa START y elige fase con los botones A y B.

Hola, me llamo Vicente Bolta, ¿me podrías decir cómo coger en el «Light Crusader» la bola Roja que hay en una habitación con una especie de candelabros que suenan al golpearlos?

Vicente Bolta Perez (Alicante)

Tienes que dar en un orden determinado a los candelabros. Prueba a dar primero al que está abajo a la izquierda, luego al otro de la izquierda, al de abajo a la derecha, arriba derecha, arriba izquierda, abajo derecha y por último al que está abajo a la izquierda.

Me llamo Antonio y me preguntaba si me podríais dar algún truco para el «Theme Park» de Mega Drive. Gracias.

Antonio Benitez Zambrana (Málaga)

Prueba a introducir como password la palabra ZARKON y disfruta de los 10 millones de los que dispondrás inmediatamente para los primeros gastos.

¿ Me podríais decir algún truco para el «Sonic 2» de Game Gear? A ver si pudiera ser para elegir fase.

Néstor Delgado (Avila)

Durante la pantalla de presentación de juego (cuando se ve a Tails corriendo) pulsa pulsa Diagonal Abajo/Izquierda junto con los botones 1, 2 y START. Déjalos presionados hasta que veas que Tails parpadea y oigas un sonido. Sueltalo todo, pulsa Start y ¡disfruta del menú!.

¿Me podéis decir algún truco para el S«onic 2»? ¡Ah! el de Mega Drive.

Joaquín Valenzuela (Alicante)

Para jugar con Tails siendo invencible ve a la pantalla de opciones y empieza una partida eligiendo "Sonic and Tails". Luego conecta el segundo pad y juega con Tails.

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45

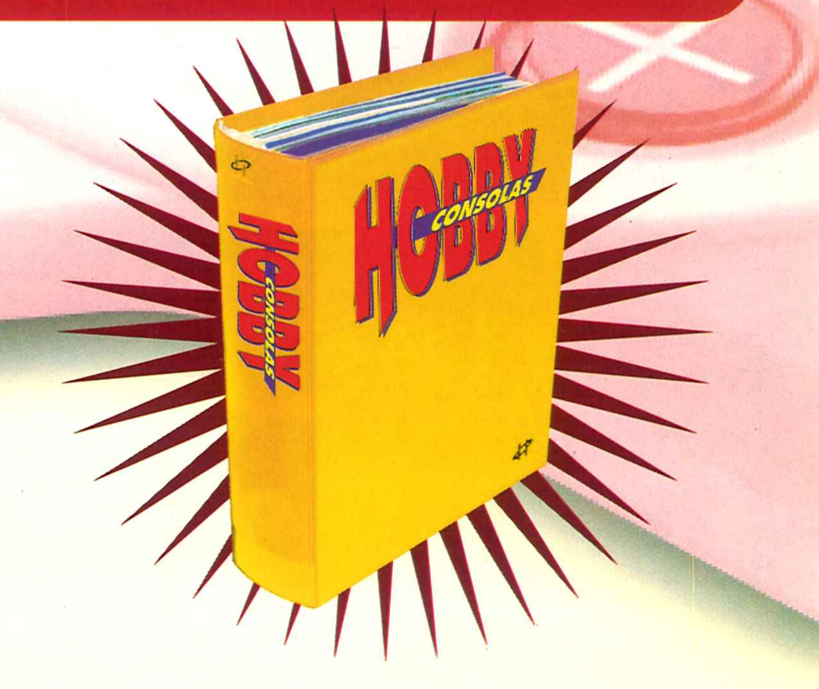
Juego	Consola	HC núm.
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Manía	Super Nintendo	48
Mickey Manía	Mega CD	41
Mickey Manía	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49

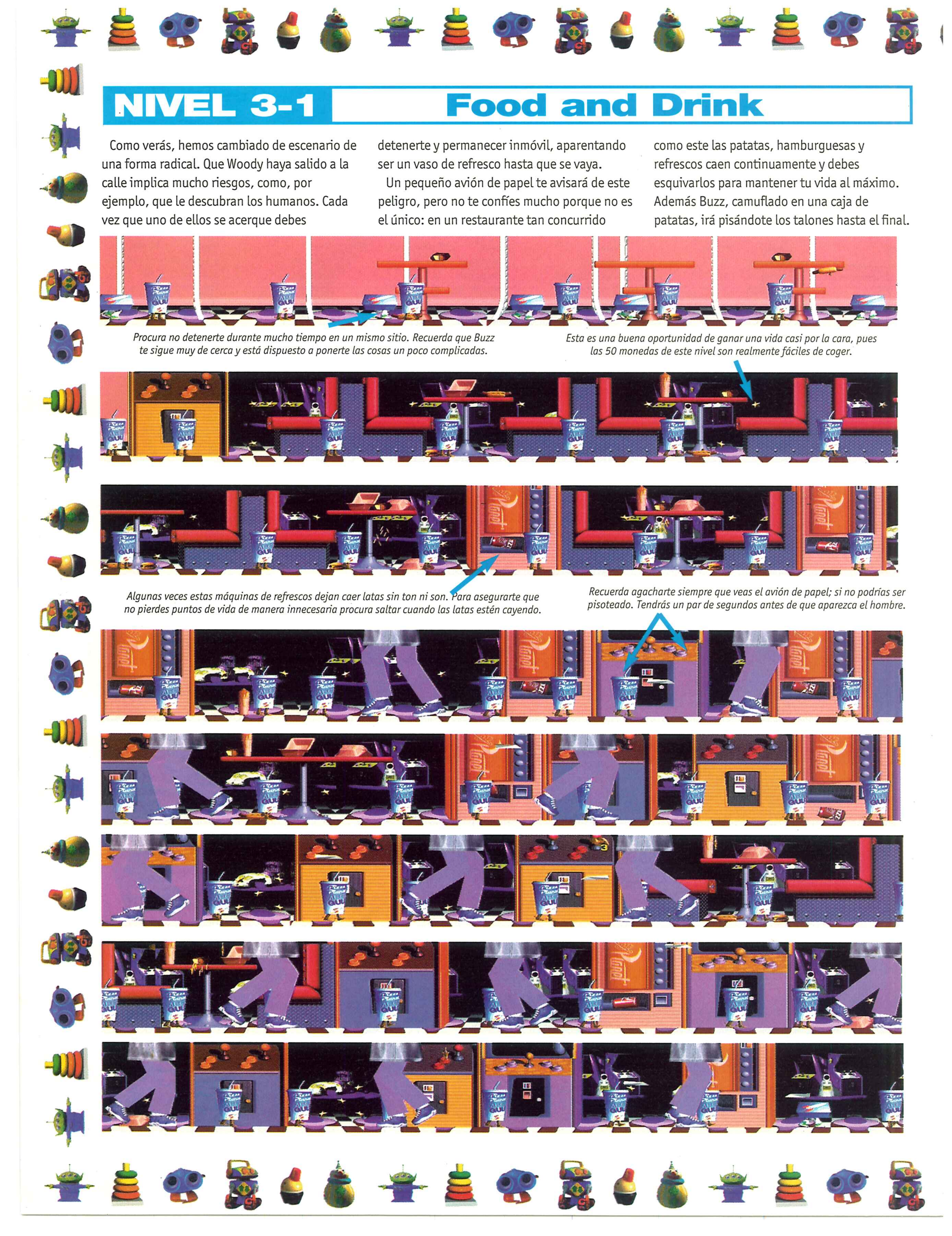
Juego	Consola	HC núm.
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor, The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.





NIVEL 3-1 Food and Drink

Como verás, hemos cambiado de escenario de una forma radical. Que Woody haya salido a la calle implica mucho riesgos, como, por ejemplo, que le descubran los humanos. Cada vez que uno de ellos se acerque debes detenerte y permanecer inmóvil, aparentando ser un vaso de refresco hasta que se vaya.

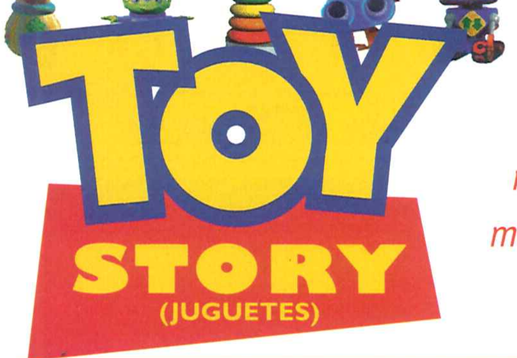
Un pequeño avión de papel te avisará de este peligro, pero no te confíes mucho porque no es el único: en un restaurante tan concurrido como este las patatas, hamburguesas y refrescos caen continuamente y debes esquivarlos para mantener tu vida al máximo. Además Buzz, camuflado en una caja de patatas, irá pisándote los talones hasta el final.

Procura no detenerte durante mucho tiempo en un mismo sitio. Recuerda que Buzz te sigue muy de cerca y está dispuesto a ponerte las cosas un poco complicadas.

Esta es una buena oportunidad de ganar una vida casi por la cara, pues las 50 monedas de este nivel son realmente fáciles de coger.

Algunas veces estas máquinas de refrescos dejan caer latas sin ton ni son. Para asegurarte que no pierdes puntos de vida de manera innecesaria procura saltar cuando las latas estén cayendo.

Recuerda agacharte siempre que veas el avión de papel; si no podrías ser pisoteado. Tendrás un par de segundos antes de que aparezca el hombre.



En el número pasado dejamos a Woody en problemas. Ahora retomamos su aventura y tratamos de ponerle las cosas un poco más fáciles. Ya casi estamos llegando al final, pero para completar el juego tendréis que esperar hasta el mes próximo. Paciencia.









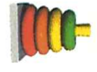






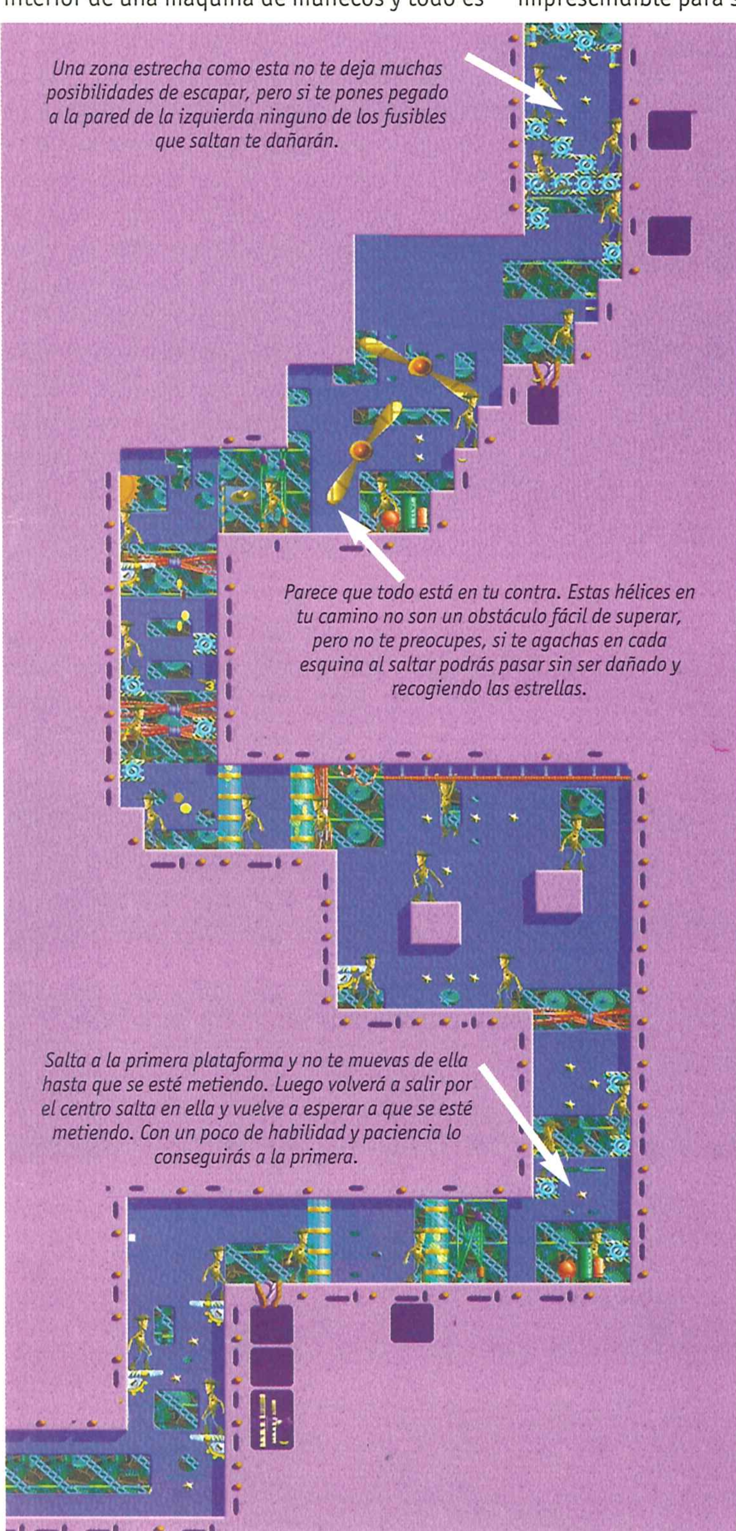




NIVEL 3-2 Inside the Claw Machine

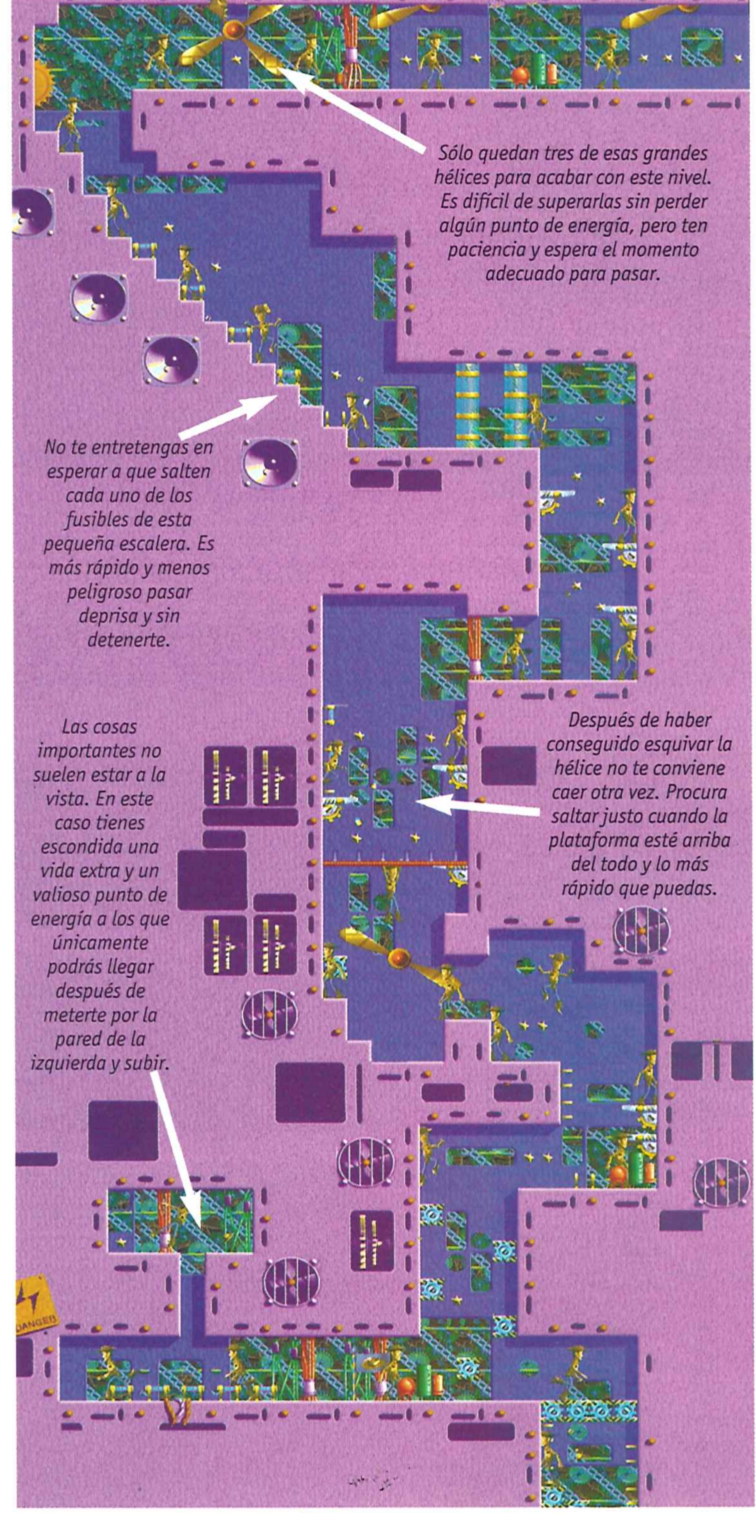
En el momento en que Woody salió de la habitación entró en un mundo plagado de complicaciones. Estás buscando a Buzz en el interior de una máquina de muñecos y todo es peligroso. Las monedas caen por todos lados y los fusibles se disparan a las primeras de cambio. Tu habilidad en las plataformas será imprescindible para superar sin problemas este nivel. Recuerda pasar por el punto de salvar y recoger todas la estrellas que encuentres a tu paso para hacerte con la vida extra.



Una zona estrecha como esta no te deja muchas posibilidades de escapar, pero si te pones pegado a la pared de la izquierda ninguno de los fusibles que saltan te dañarán.

Parece que todo está en tu contra. Estas hélices en tu camino no son un obstáculo fácil de superar, pero no te preocupes, si te agachas en cada esquina al saltar podrás pasar sin ser dañado y recogiendo las estrellas.

Salta a la primera plataforma y no te muevas de ella hasta que se esté metiendo. Luego volverá a salir por el centro salta en ella y vuelve a esperar a que se esté metiendo. Con un poco de habilidad y paciencia lo conseguirás a la primera.

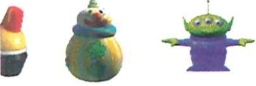


Sólo quedan tres de esas grandes hélices para acabar con este nivel. Es difícil de superarlas sin perder algún punto de energía, pero ten paciencia y espera el momento adecuado para pasar.

No te entretengas en esperar a que salten cada uno de los fusibles de esta pequeña escalera. Es más rápido y menos peligroso pasar deprisa y sin detenerte.

Las cosas importantes no suelen estar a la vista. En este caso tienes escondida una vida extra y un valioso punto de energía a los que únicamente podrás llegar después de meterte por la pared de la izquierda y subir.

Después de haber conseguido esquivar la hélice no te conviene caer otra vez. Procura saltar justo cuando la plataforma esté arriba del todo y lo más rápido que puedas.













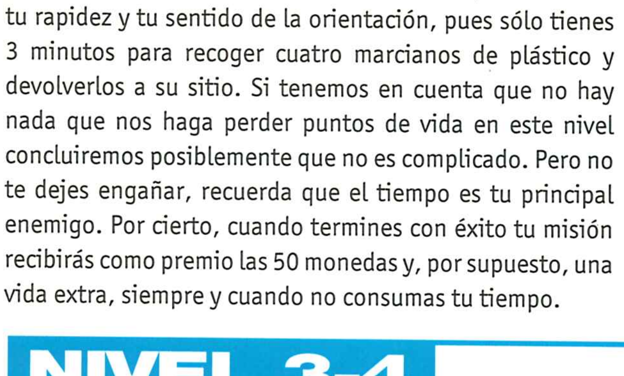








NIVEL 3-3 Really Inside the Claw



Si has tenido la oportunidad de jugar alguna vez con «Doom» este nivel te resultará sencillo. Lo que cuenta es tu rapidez y tu sentido de la orientación, pues sólo tienes 3 minutos para recoger cuatro marcianos de plástico y devolverlos a su sitio. Si tenemos en cuenta que no hay nada que nos haga perder puntos de vida en este nivel concluiremos posiblemente que no es complicado. Pero no te dejes engañar, recuerda que el tiempo es tu principal enemigo. Por cierto, cuando termines con éxito tu misión recibirás como premio las 50 monedas y, por supuesto, una vida extra, siempre y cuando no consumas tu tiempo.



Los tres primeros marcianos son fáciles de localizar pero el cuarto está escondido detrás de una pared móvil, espera a que se mueva para acceder a él. Procura no dejarlo para el final.



NIVEL 3-4 The Claw







Para hacer que la mano metálica suelte a Buzz lanza los muñecos primero con el mando hacia abajo para levantarlos y luego hacia arriba para lanzarlos (como en el nivel 2-4).

Buzz corre verdadero peligro, está en la máquina de juguetes y un niño muy malvado está dispuesto a hacerse con él por todos los medios. Tu misión es utilizar el resto de los muñecos como arma para golpear a la garra metálica cuando le tenga cogido. La operación se repite durante cinco veces, las cinco monedas con las que cuenta el chaval para llevarse a tu amigo a casa.

La primera vez ponte en la parte izquierda de la pantalla para poder aprovechar ese hueco. Unas cuantas estrellas saldrán disparadas cada vez que aciertes a dar en la garra. Es muy difícil llegar hasta las 50 y rescatar al mismo tiempo a Buzz pero por intentarlo nada se pierde.

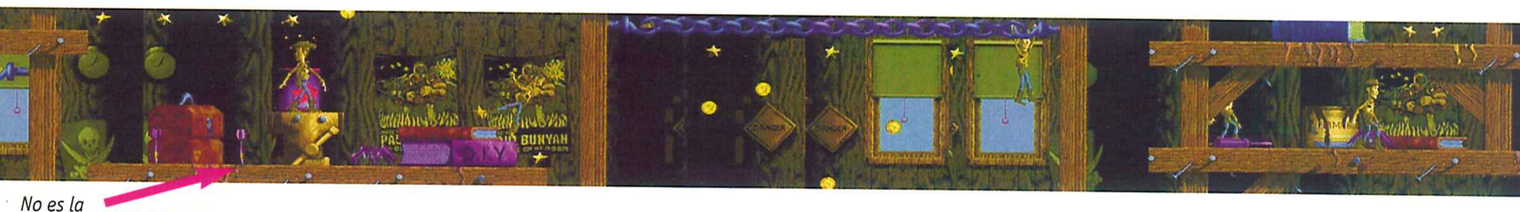
NIVEL 4-1 Sid's Workbench




No solo no has conseguido volver a casa, sino que has acabado en un lugar increíblemente peligroso. Woody se encuentra ahora en una habitación tétrica repleta de juguetes mutantes fabricados por un "simpático" chaval llamado Sid. Sabes que Buzz -ahora ya tu amigo-, también esta aquí, pero ¿dónde?.

Para encontrarle deberás recorrer un nivel de plataformas complicadas y repleto de criaturas aterradoras. Por suerte las estrellas de punto de vida se han vuelto más comunes (procura no dejárte ninguna por la cuenta que te trae).







No es la primera vez que te enfrentas con peligros pero en esta fase todo puede golpearte. Ten cuidado con los dardos y no te olvides de esquivar los juguetes metálicos.

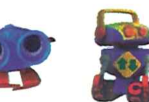








Para llegar a coger esta vida extra ponte justo en el borde y déjate caer para engancharte con tu cuerda en el último gancho. Una vez la hayas alcanzado la vuelta atrás es todavía más difícil. ¡Animo, que no decaiga!





Ponte como a 5 ctms. del final de la cadena y utiliza tu cuerda para engancharte. No es tan difícil como parece y además tienes cerca un punto de salvar para volverlo a intentar si lo necesitas.

Para coger esta estrella debes colgarte del gancho que está más a la derecha. Este salto es bastante complicadillo, ten cuidado.



Una vez la lupa aparezca tendrás que recorrer el camino medio quemándote hasta llegar hasta el bol repleto de cereales que utilizarás para apagar el fuego. Vuelve luego hacia atrás para recoger todo lo que te hayas dejado por el camino.



Procura no olvidarte de pasar por este punto, en un nivel tan difícil como este no resulta sencillo comenzar desde el principio si que acaben contigo.







Siempre que vayas medio quemándote el control de Woody se complicará. Procura ir despacio para esquivar todos los obstáculos que encuentres a tu paso.

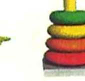
NIVEL 4-2 Battle of the Mutant Toys

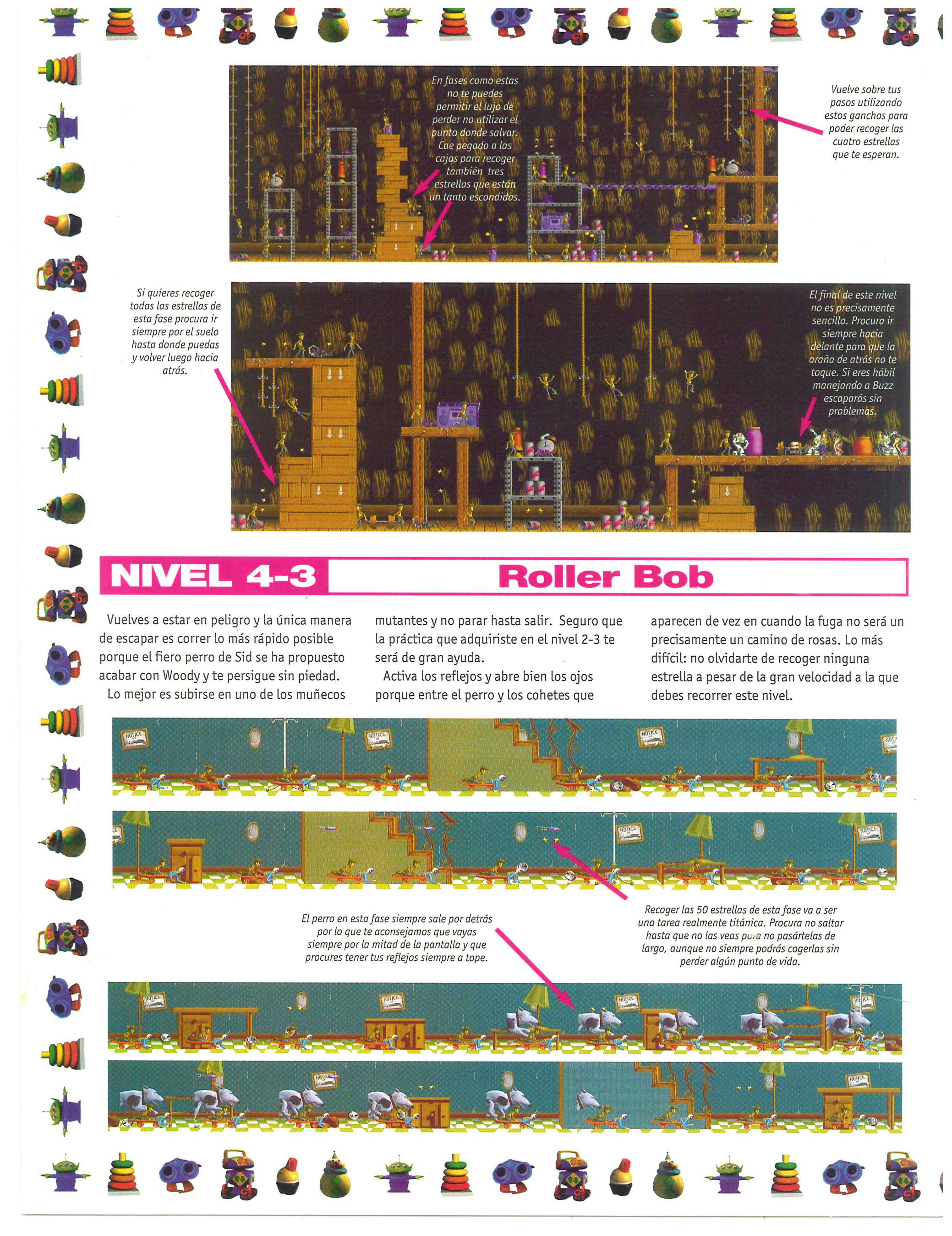
Tienes que escapar de aquí lo antes posible pero sin olvidarte de Buzz. Los saltos cada vez son más complicados y las estrellas parecen haber desaparecido por arte de magia.

Ve despacio procurando llegar a los lugares que parezcan más inaccesibles. No te dejes atrás los puntos de salvar, pues te serán de gran ayuda.

Tu precisión en los saltos y tu habilidad con la cuerda os llevaran hasta Buzz pero los muñecos mutantes no ote dejarán escapar tan fácilmente, ten cuidado.





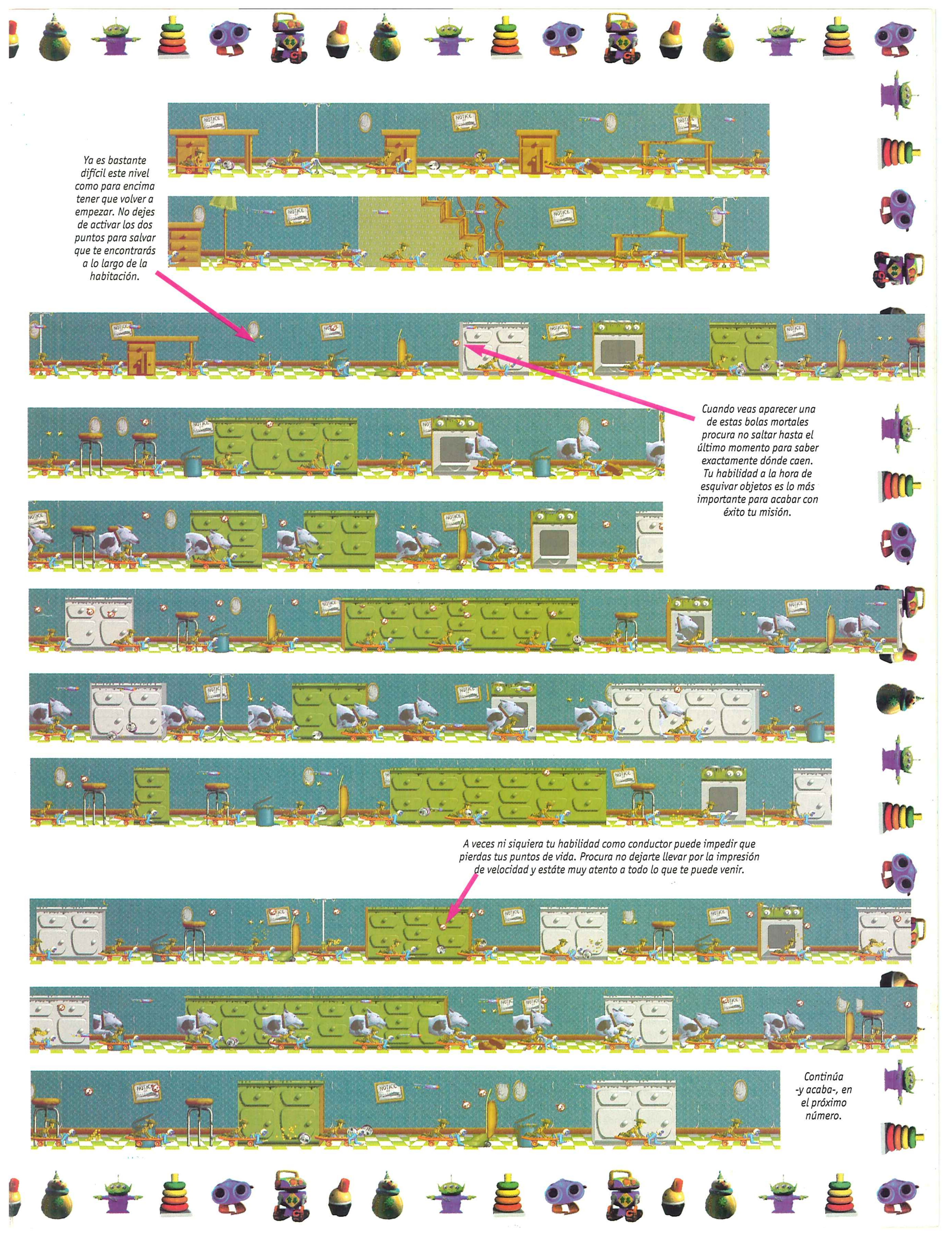


NIVEL 4-3 Roller Bob

Vuelves a estar en peligro y la única manera de escapar es correr lo más rápido posible porque el fiero perro de Sid se ha propuesto acabar con Woody y te persigue sin piedad.

Lo mejor es subirse en uno de los muñecos mutantes y no parar hasta salir. Seguro que la práctica que adquiriste en el nivel 2-3 te será de gran ayuda.

Activa los reflejos y abre bien los ojos porque entre el perro y los cohetes que aparecen de vez en cuando la fuga no será un precisamente un camino de rosas. Lo más difícil: no olvidarte de recoger ninguna estrella a pesar de la gran velocidad a la que debes recorrer este nivel.

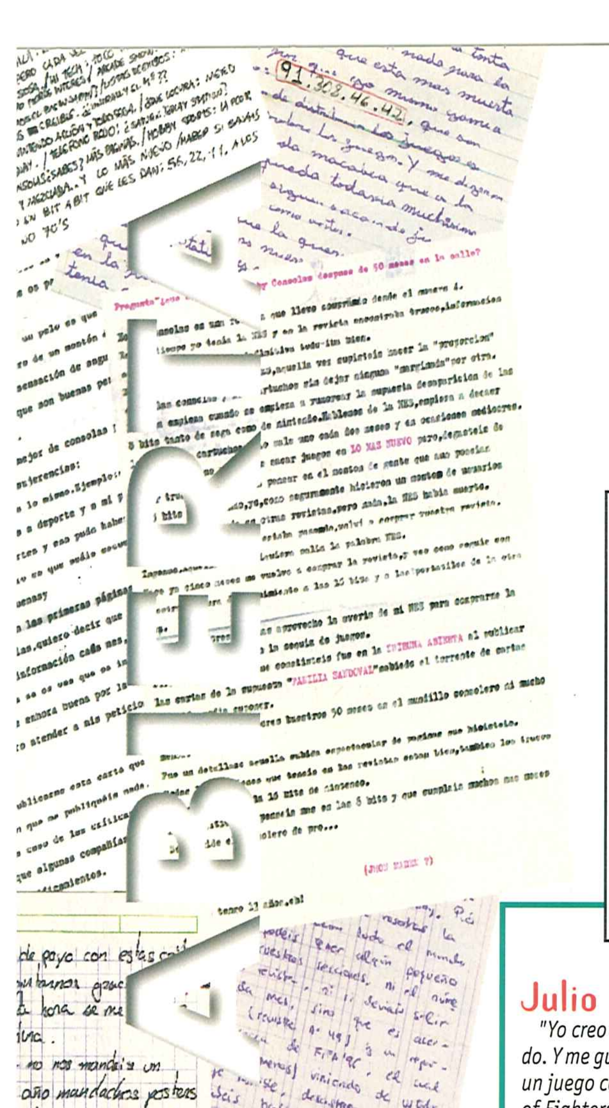


Ya es bastante difícil este nivel como para encima tener que volver a empezar. No dejes de activar los dos puntos para salvar que te encontrarás a lo largo de la habitación.

Cuando veas aparecer una de estas bolas mortales procura no saltar hasta el último momento para saber exactamente dónde caen. Tu habilidad a la hora de esquivar objetos es lo más importante para acabar con éxito tu misión.

A veces ni siquiera tu habilidad como conductor puede impedir que pierdas tus puntos de vida. Procura no dejarte llevar por la impresión de velocidad y estáte muy atento a todo lo que te puede venir.

Continúa -y acaba-, en el próximo número.



Este mes os hemos notado un poco "pesimistas", pues buena parte de las cartas que nos habéis enviando respondiendo a la pregunta: ¿Os parecen suficientes las novedades que están apareciendo para 16 bits y portátiles?, han coincidido en una palabra: NO. La verdad es que tenéis algunos motivos para pensar así, pero, chicos... ¡hay que ser un poco más optimistas, que la cosa no es para tanto!

Saludos a la atención, 3ºB, 3ºC y 3ºA, y a mi peña.

Tema: ¿Os parece suficientes las novedades que están apareciendo en los últimos meses para 16bits y portátiles?

Yo creo que no son suficientes los títulos que aparecen, excepto para la portátil de Nintendo. Y me gustaría decirle a los programadores: ¿Porque se puede hacer un juego como Toshiden para G.B y no para una 16 bits? ¿O King of Fighter? ¿Porque un Virtua Fighter para G.G. y no para M.D?

No entiendo porque algunos programadores prefieren hacer una conversión para una portátil antes que para 16bits siendo estas últimas superiores técnicamen

Se despide Gogote desde Motril (Granada)

Gogote

P.D: Continuad así con la revista

Julio Ernesto Martín (Granada)

"Yo creo que no son suficientes excepto para la portátil de Nintendo. Y me gustaría decirle a los programadores ¿por qué se puede hacer un juego como "Toshinden" para GB y no para una 16 bits? ¿y "King of Fighters"? ¿Por qué un "Virtua Fighter" para GG y no para MD? No entiendo porqué algunos programadores prefieren hacer una conversión para una portátil antes que para 16 bits, siendo estas últimas superiores técnicamente".

Hannibal Clemment (Cáceres)

"La vida de las consolas se basa en sus juegos, variados y buenos. Si a alguna de estas consolas les falta este aliciente, de tener juegos buenos, la consola no tardaría en desaparecer del mercado por el desinterés del público".

Saludos a todos los creadores de la revista y a todos mis compañeros que intentan exponer sus críticas y opiniones sobre el tema de las apariciones de títulos de los formatos de 16 bits.
En primer lugar, mi nombre es Hannibal Clemment y no voy a ponerme ningún seudónimo para exponer mis ideas ante el público, de un tema que nos preocupa bastante a todos en estos momentos.

- La aparición de nuevos títulos para las 16 bits del mercado actual es un poco escaso, sobre todo en SEGA con su megadrive, que sus titulos son muy pocos y no muy buenos.

- Los usuarios que han optado por la consola de 16 bits de nintendo parecen sentirse más tranquilos, ya que como todo el mundo sabe la política de nintendo, es sacar no muchos juegos, pero muy impactantes.

La vida de las consolas se basan en sus juegos, variados y buenos. Si a alguna de estas consolas les falta este aliciente, de tener juegos buenos, la consola no tardaría en desaparecer del mercado, por el desinterés público.

Actualmente, la balanza a favores, se enclina hacia nintendo, ya que con gran apoyo, el club nintendo mantiene muy buenas relaciones con el usuario de su consola de 16 bits.

Sega como siga sin volcarse un "poquito" por su megadrive, me temo que va a acabar como sus compañeras (MD-CD y MD 32X) con todos sus titulos, pocos, abandonados y en oferta.

Yo, personalmente, no estoy más a favor de una compañía u otra, solo se trata de mirar, desde el punto de vista comercial, de que nintendo se lleva el " AS DE OROS " en las consolas de 16 bits.

Roberto Cobo (Madrid)

"A Sega le debía dar vergüenza hacer esto. Y si la Sega Saturn va a provocar el fin de MD habría sido mejor que no apareciese. Yo definitivamente olvido a Sega para siempre y no voy a picar comprando la Saturn para que ocurra lo mismo.

YO, PERSONALMENTE, QUE SOY POSEEDOR DE UNA MEGA-DRIVE, QUE ME LA COMPRÉ CON TODA LA ILUSIÓN PORQUE CREÍA QUE SEGA IBA A SER VALIENTE CON ELLA, CREO QUE NO HAY SUFICIENTES NOVEDADES, EL PROBLEMA ES QUE NO HAY NOVEDADES, ANTES LA PÁGINA DE VENTA DE JUEGOS ESTABA LLENA DE NOVEDADES AHORA DA VERGÜENZA PORQUE TODO LO QUE HAY SON JUEGOS ANTIGUOS. A SEGA LA DEBÍA DE DAR VERGÜENZA HACER ESTO.
Y SI LA SEGA SATURN VA A PROVOCAR EL FIN DE MEGA-DRIVE, HABRÍA SIDO MEJOR QUE NO APARECIESE. Y YO DEFINITIVAMENTE OLVIDO A SEGA PARA SIEMPRE Y NO VOY A PICAR COMPRANDO LA SATURN PARA QUE OCURRA LO MISMO.
ME GUSTARÍA QUE NADIE MÁS COMPRARA LA SATURN PARA DEMOSTRAR QUE UNA "16 BITS" DIVIERTE MÁS QUE UNA "32".
ME ALEGRARÍA UN MONTÓN QUE LA SATURN SE VIERA HUNDIDA POR SONY Y NINTENDO PARA QUE SUS SUCIOS CREADORES SE DIERAN CUENTA DE LO QUE HAN HECHO

Rubén Serrano Martín (Madrid)

"Yo poseo una SNES y cuando me compro la revista me quedo flipao con lo poco que hay para SNES. HC no tiene la culpa ya que sólo sacan juegos para la nueva generación, pero aprovechando la estupenda idea de "Hobby Classics" podrían dedicarle más páginas a esa sección y darle más páginas a las novedades escasas de SNES y MD. Por favor, no os olvidéis de las 16 bits. Hay gente que dice que están muertas pero yo creo que las estamos matando. Nos compramos una PSX o una Saturn y les damos una patada a las 16 bits".

No me parecen suficientes las novedades para 16 bits y las portatiles. Yo posco una S.Nes y cuando me compro la revista me quedo "flipaó" con lo poco que hay para S.Nes. HC no tiene la culpa, ya que sólo sacan juegos para la nueva generación, pero, aprovechando la estupenda idea de "hobby classics", podrían dedicarle más páginas a esa sección y darle más páginas tambien a las novedades escasas de S.Nes y MD. Por favor, no os olvidéis de las 16 bits. Hay gente que dice que están muertas, pero yo creo que las estamos matando. Nos compramos una PS-X o una SS y les damos una patada a las 16 bits. Así que les pido a todas las compañías que no se olviden de las 16 bits, y a HC que amplíe hobby classics, ya que hay pocas novedades. Que los lectores se animen a escribir aquí, aunque no quepan las cartas, es la única manera de que se den cuenta de que se tienen que acordar más de las 16 bits, las consolas "de toda la vida".

Por favor, publicarme la carta.

Rubén Serrano Martín. (Madrid).

P.D.: La rebista hobby consolas sigue siendo la mejor, pero se puede mejorar más.

PC 64 (Tarragona)

"En el mercado del videojuego se ha entrado en una fase en que las 16 bits y las portátiles están "destinadas" a desaparecer, incluyendo periféricos como 32X, Mega CD... y es que los programadores no se pueden arriesgar a gastarse tanto para un público que cada vez es más escaso, pues la gran cantidad de las consolas de 32 bits que hay es para alarmarse. (...) También aprovecharé para comentar que vosotros no tenéis la culpa de esto, ni mucho menos, los que tendrían que esforzarse son Sega, que espero no se olvide de que hay una consola que necesita más apoyo que nunca y que deje a la que tiene ahora que la vamos a aborrecer".

¿Os parecen suficientes las novedades que están apareciendo durante los últimos meses para las 16 bits y portátiles?

.Pues claro que no, ni a mí ni a nadie que juegue con ellas y no tenga pensado de comprarse una de Nueva Generación, todavía.

En el mercado del videojuego se ha entrado en una fase en que las 16 bits y las portátiles están "destinadas" a desaparecer, incluyendo periféricos como 32X, MDCD,..., y es que los programadores no se pueden arriesgar a gastarse tanto para un público que cada vez es más escaso, pues la gran cantidad de las consolas de 32 bits que hay, es para alarmarse, pero yo me pregunto:

-¿No podíamos convencer a las compañías para que siguieran haciendo juegos para las 16 bits y también para las de Nueva G.? No es necesario que tengamos que cambiar o vender nuestras consolas, yo por lo menos, estoy viendo a mi Mega casi abandonada por culpa de Saturn, de la Super no me preocuparé hasta que salga Nintendo 64 y de Game Boy veo que sacan una gran variedad de juegos, aunque no con una calidad muy elevada...

También aprovecharé para comentar que vosotros no teneis la culpa de esto, ni mucho menos, los que tendrían que esforzarse son SEGA, que espero que no se olvide que hay una consola que necesita más apoyo que nunca, y que deje a la que tiene ahora, que la vamos a aborrecer.

Ahora todos estamos contra SEGA por que ha dejado a MD más sola que a Master system, pero cuando salga N64 espero que la Super no sea otro "aparato" más para olvidar. Parece que ésta es la que tiene más vida en el mundillo de los videojuegos y que tardará más en desaparecer.

P.D. Espero que los programadores y las compañías no dejen de hacer juegos tan buenos como Toy Story, Killer Instinc, (aunque tengamos que esperar meses y meses para uno o dos buenos).
H.C., haber si me publicais esta carta, gracias. Adios.

TARRAGONA, 4 de mayo de 1996 PC 64.

Jose María Mesa (Jaén)

"Yo ya estoy harto de que se me trate como una vulgar cifra de beneficios; no pienso seguir más el cuento ni a Sega, ni a Nintendo, ni a Sony, ni a nadie; no pienso perdonarles lo que se está haciendo con las 16 bits. No pienso darles más dinero comprando una 32 bits. Yo sólo quiero disfrutar con mi 16 bits..." "Pues bien amigos de los 16 bits, os propongo un boicot pleno a los 32 bits por un tiempo, es decir, no comprar 32 bits por lo pronto para que se den cuenta de que no somos meras cifras de beneficios. Merecemos respeto (somos los que les damos de comer) y atención, y no este asesinato encubierto".

Pablo Paredes (Madrid)

"Francamente, no. En parte por la aparición de consolas de "nueva generación" (PlayStation, Sega Saturn y, en el futuro, Nintendo 64) por lo que la gente no aprecia el valor de los 16 bits y portátiles que, en su tiempo, también dejaron atrás a consolas de 8 bits. (...) Debemos comprender ahora que nuevas consolas superiores también dejen atrás a estas consolas".

Sergio P. G. (Sevilla)

"La respuesta es definitiva: NO. Soy un poseedor de una MD y creo que Sega debería acordarse de los que tenemos "la antigua generación". Está bien que ésta (y otras) marcas dediquen su trabajo a sus nuevas consolas pero sin dejar tiradas a sus máquinas de 16 bits. Ultimamente sufrimos una sequía de juegos y esto nos perjudica a todos".

Francisco Javier Sánchez (Jaén)

"De pequeño ya me gustaban las consolas pero mi sueño era tener una MD. A los 10 años me la regalaron mis primos y había muchas novedades... Pero qué hay ahora, sólo un cartucho o ninguno por mes y me gustaría que supieran los programadores que nos están haciendo sufrir mucho y que pensamos cada vez más que Sega se va al carajo por culpa de las consolas de "P... Generación".

Alfonso Sancho (Huelva)

"Yo no estoy conforme con las novedades que sacan para los 16 bits. Si hago una comparación de los que se estrenaban cuando no estaban las 32 bits y ahora, es mucha la diferencia. La verdad es que no sé si es que se publican pocos o vosotros no los comentáis. Una vez fui a una tienda de videojuegos y había un juego recién estrenado que vosotros no lo habíais comentado".

Isaac Giménez de la Peña (Valencia)

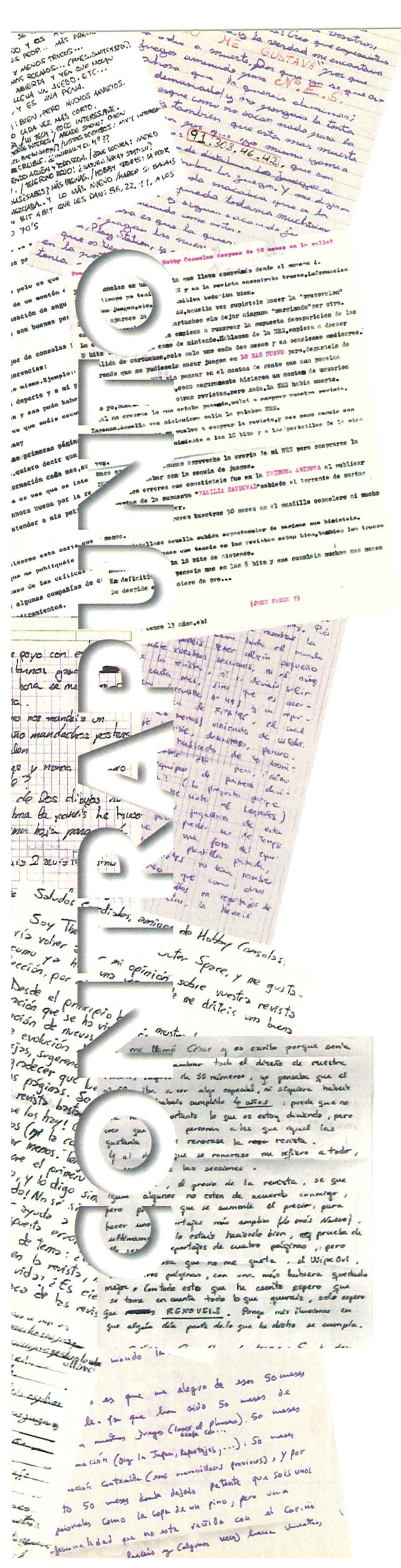
"No. Me parecen pocas las novedades que aparecen estos meses pasados. Pienso que habría que dedicarle mucho más tiempo a las 16 bits y a las portátiles porque ahora es todo PSX, Sega Saturn, es como si a las 16 bits se las estuviera maltratando y lo mismo digo con las portátiles que sólo sacan un juego cada mes".

Javier Muñoz Serrano (Málaga)

"En un principio yo no creía que la Sega Saturn iba a influenciar en el camino de MD y he comprobado que estaba muy equivocado. En cuanto a que tenéis la culpa de que se hagan menos juegos de MD que de Saturn, es mentira. A quien tenemos que quejarnos es a la propia Sega. Son las compañías las que tienen la culpa".

Y para el mes que viene:
¿Qué tal os están pareciendo los juegos de la Nueva Generación?

Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes.
(Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



De todo un poco.

De Sergio E. Vivas "The Master" al Zorro, a Lady y a todos en general.

Os voy a dar unos puntos de un viejo experto en el tema:

1. Ni Mega Drive es mejor que la Super ni viceversa. La MD no suena a lata y sus pocos colores son suficientes para juegos buenísimos. La Super es superior técnicamente pero tiene muchos juegos malos mal programados que no aprovechan bien su capacidad. En cuanto al Mega CD y 32X, fueron experimentos y cualquiera que tuviera 2 dedos de frente ya vería que en aquellos tiempos que era una compra absurda.

2. No os ancléis en el pasado. Si se habla más de 32 bits que de 16 es porque ya no salen juegos para estas últimas. La revista no tiene nada que ver. De tener una 32 bits en casa no diríais lo mismo. Como Lady dijo, ahora falta esa magia, pero tenemos que conseguir con la llegada de N64 un nuevo boom como el del 92.

3. Nunca esperéis a última hora para comprar una consola. Su vida media es de 4 años. Si os la compráis en el último año porque os sale más barata y porque estáis aburridos de apoyar a vuestra anterior consola nunca la disfrutaréis como es debido.

4. Esta revista se dedica a ser creativa y a informar. A mucha gente nos gusta el manga y el sexo y si ahora nos hablan de ello, mejor. Al que no le guste que pase de página.

Tenemos que conseguir con la llegada de N64 un nuevo boom como el del 92.

De Sergio E. Vivas a El Zorro

Reivindicación ¿feminista?

De la T. Scully a todos los machistas en general.

Quiero felicitar a Kamikaze por la estupenda carta que hizo. Además quiero apoyar a Oscar Fraile.

Que quede claro que no es que esté de acuerdo con Alvaro Feria. Lo único que quería (igual que Kamikaze) es denunciar que en los mangas eróticos sólo salgan tías en bolas y ni un sólo tío. ¿Por qué tienen que utilizar así a las mujeres? A nosotras no nos da ningún gustazo en especial ver tías en pelotas. Y si alguien no puede vivir sin ver una tía desnuda en un manga... que se compre una revista porno, al menos ahí podrá excitarse con fotos de verdad. En definitiva, que piensen un poco más en nosotras y saquen algún tío en bolas que no estaría nada mal ¿o es que nosotras no tenemos derecho a recrearnos la vista igual que vosotros?

Un pirata radical.

De Sátiro a todos.

El motivo de mi carta es pegaros un rapapolvo a todos, tanto a vosotros los que hacéis HC como a los que escriben al Contrapunto.

Soy un pirata de Madrid, tengo 18 años y la mesa de mi habitación está llena de CD's piratas con kilos de software, por lo que desde finales de marzo soy un delincuente tan perseguido como los señores que salen en el telediario (este es un tema que me gustaría que propusiérais para un debate). Pero mi protesta no va por ahí. Yo antes me dedicaba por completo al mundo de las consolas y no había revista que no me comprase ni rato que no usase en mi Super, pero desde hace poco más o menos un año dos aficiones pulverizaron literalmente a esta: El manga y la informática. Esto hizo que dejase de comprar HC durante algún tiempo. Yo hago un fanzine con unos amigos y observo cómo los creadores de publicaciones y fanzines de Manga nos despellejamos y nos ponemos a parir los unos a los otros. Las secciones de correo se convierten en auténticas masacres y en medio de artículos encontramos alusiones personales y cosas no muy cariñosas. Por eso decidí volver al mundo de las consolas y cuál no sería mi sorpresa al encontrar en HC un dosier de manga erótico (al que le falta profundidad) y una sección llamada Contrapunto donde 14 niñatos juegan a insultarse probando a ver quién de ellos se asusta menos al ver una teta o quien se flajela mas veces al día... Sólo quiero deciros un par de cosas. La primera a vosotros chicos de HC: como sigáis metiendo secciones de este tipo se os pueden ir de las manos. La segunda a todos los niñatos que escriben a la sección: que se piensen dos veces lo que escriben antes de mandarlo.

En el manga no todo es carne.

De Klyde Comicmaker a los lectores de Contrapunto.

Cierto es que en esta revista la sección de Otaku Manga está creando ciertas opiniones degeneradas del cómic japonés. En el número 56 casi la totalidad de sus páginas se dedicaban a la parodia erótica, y hay muchas personas que ya identifican el manga con la pornografía (nada más lejos de lo mostrado por la revista por otra parte). Yo personalmente, soy dibujante aficionado y actualmente trabajo con mi socio "milikky" en "Senda Vampírica", un maga profundo y muy personal que simplemente sigue las pautas gráficas japonesas. Estoy intentando decir que estos cómics narran historias de todos los tipos y para todos los gustos.

Refiriéndome a ciertas personas que han insultado en esta sección al gran género del

manga, añadir que ofenden a discretos autores de cómic como yo. El mundo del manga es muy amplio, señores de HC; demostremos a la gente que no todo es "carne".

En favor de Sega.

De M. Bison a los criticones de Sega y al Zorro.

Quería decir que no me parece bien que los que critiquéis a Sega baséis vuestras críticas en que dicha compañía se centra demasiado en Saturn y deja de sacar juegos para MD. Con esto no quiero decir que me agrade esta política de dejar sin buenos juegos a la potente MD, sino que no podemos ser tan tajantes ya que es normal que una compañía desarrolle juegos para la consola más prometedora.

Respecto a ese pollino de "El Zorro", ¿de dónde sacas que toda España está en contra de Alvaro Feria?. Además la cabeza la meterá tu tía en el water. Estoy contigo Alvarito.

¡Basta ya de mangas!

De "Tenshi" García a muchos.

Escribo porque me parece que en estos dos últimos números de HC, y a partir de una carta poco afortunada de Alvaro Feria, se está comenzando a llenar la sección de una auténtica guerra campal que yo he conseguido resumir en dos bandos: Me gusta el Manga vs No me gusta.

Muy bien, que se peleen, pero es que yo, tonto de mí, pensaba que en una revista de consolas (Hobby CONSOLAS, vamos) se discute sobre consolas y, si llega el momento, se habla del manga en cuanto tenga relación con los videojuegos. Os puedo asegurar que soy un gran aficionado al manga (no suelo usar el término Otaku) y no quiero desprestigiar a nadie pero cada cosa en su sitio y a su tiempo. No se puede ser tan quisquillosos a raíz de un comentario tonto que con un par de cartas ya hubiera sido suficientemente reprendida.

Además quiero que me sirva esta carta para expresar mi disconformidad con el hecho que el Otaku Manga nos quite 4 páginas de actualidad consolera.

Zapatero a tus zapatos

De Mishra a HC.

Yo, aparte de ser un consolero decente, soy un adicto al manga japonés y al rol.

Creo que ya habréis supuesto el motivo de esta carta ya que muchísimas otras han tocado este tema. Estoy harto de este cachondeo que estáis teniendo. Tan pronto metéis un reportaje pésimo sobre el rol como una sección como la actual "Otaku Manga". Yo no veo en la portada ningún título que ponga "Hobby Rol" o "Hobby Manga". Y encima no tenéis ni un gramo de idea en vuestro pesado cerebro de estos temas que tan a menudo tocáis. Y encima ponéis nombre tan pijos como el antes mencionado. ¿Es que no sois lo suficientemente cristianos como para poner un nombre como "Manga" o uno como el que ponéis en letra microscópica debajo de O.M.? Dedicaos al tema del que sois tan fantásticamente expertos: los videojuegos. Hace algunos números esta revista se podía calificar de excelente, antes de todo este cachondeo. A propósito, ¡Estoy contigo Kamikaze C.I.! Bueno, termino con una recomendación: ya que estáis tan ligados a las nuevas consolas CD ROM ¿Por qué no os animáis a incluir un disco de portada como vuestras hermanas PCMANIA y MICROMANIA?

> ***"Es normal que una compañía como Sega desarrolle juegos para su consola más prometedora"***
>
> *De M.Bison a los criticones de Sega*

No entendéis de nada.

De Eric Cantona a varios

Escribo para testimoniar que cuando leí esta sección en el número 56 me quedé pasmado al ver que 4 tíos que no entienden de mangas ni de porno ni de erotismo (según se mire) decian un montón de tonterías.

1. Defender a HC porque los chicos de esta revista se han esforzado en mostrar las imágenes menos fuertes que han podido.

2. Eso de que los mangas son machistas no se lo cree "ni tu tía la del pueblo".

Se nota que no habéis leído ni uno en vuestra corta vida. En ellos se ven tías y tíos desnudos "más que juntos" haciendo una cosa que probablemente no hagáis vosotros hasta que os caséis.

Ahora pregunta de 25 puntos de Oscar Fraile: ¿ Habéis visto alguna vez en un manga a un hombre desnudo? CLARO QUE SÍ.

¡Ya os vale! ¿no?

De El que hace esta sección a TODOS

¡¡Por favor, basta ya, no puedo soportarlo más!! ¡¡Dejad de mandar cartas con lo del magna y los tíos y las tías en pelotas. ¿Es que no podéis hablar de otras cosas?

Carta abierta a los usuarios de Sega

Querido amigo:

En el año 1992 compré una consola MEGADRIVE, que me ha permitido divertirme durante más de tres años con una serie innumerable de juegos extraordinarios, abarcando todo tipo de géneros. Disfruté la acción trepidante de Sonic en su mundo de muelles, animales y anillos; amargué a todos mis amigos al descubrir las magias de Ryu en el incuestionable Street Fighter II; vibré con la movilidad de Aladino en su irrepetible escenario de plataformas; descubrí el atractivo de las aventuras gráficas con la Historia de Thor -ya me iba haciendo mayorcito-, y aquella maquinita pasó a formar parte de mi vida de una forma que no hubiera podido imaginar antes.

Creo que en mi caso es uno de los miles entre una generación que ha incorporado los videojuegos a su entorno de ocio y que los considera parte innegable de su cultura.

Hay una consola MEGADRIVE en más de 700.000 hogares españoles, que conforman el patrimonio de usuarios más importante de nuestro sector, y con los cuales SEGA mantiene un compromiso de desarrollo que llevará a cabo hasta sus últimas consecuencias.

Además, los usuarios hemos visto mejorar la calidad de los juegos a lo largo de este tiempo, y estamos dispuestos a exigir que el nuevo software responda a esta condición: por lo que cuestan, se les debe exigir una gran calidad. No vale con lanzar cientos de títulos parecidos entre sí, que no sean originales o no exploten suficientemente las posibilidades del hardware.

SEGA ha decidido orientar todo su esfuerzo en desarrollo de software hacia el cumplimiento de ese objetivo. Lo verás claramente en nuestros títulos emblemáticos para SATURN: Virtua Fighter II, Virtua Cop y Sega Rally son, en la opinión de muchos, los mejores del mundo en sus respectivos géneros.

Lo mismo, exactamente lo mismo, va a ocurrir con los 16 bits. Hemos empezado el año con Toy Story, una auténtica joya desde el punto de vista de la diversidad, la jugabilidad, los gráficos... Este año 96 podremos admirar los alucinantes renderizados de Sonic 3D, la simpatía de un excelente Bugs Bunny, la interactividad de los venerados personajes de Disney en Pocahontas y Pinoccio, y quién sabe si una conversión de Virtua Fighter, además de otras sorpresas en forma de joyas tanto de la propia SEGA como de otros editores y desarrolladores.

Paralelamente, estamos haciendo un gran esfuerzo por acercar el precio de nuestra tecnología a las posibilidades de todos los bolsillos: SEGA SATURN a 39.990 pts!!!, siendo la depositaria exclusiva de nuestras presentes y futuras conversiones de recreativas: Fighting Vipers, Virtua On, Daytona DeLuxe, Man TT, Virtua Fighter Kidds, etc, además de Destruction Derby, Euro 96, Disc World, 3D Lemmings, Heart os Darkness y muchos otros más.

Sirva esta carta abierta para reafirmar nuestro compromiso con vosotros.

José Angel Sánchez.
Director General de Sega España.

Mohawk & Headphone Jack

Super Nintendo • THQ • Julio



La 16 bits de Nintendo recibirá en breve un juego que tratará de ponernos cabeza abajo.



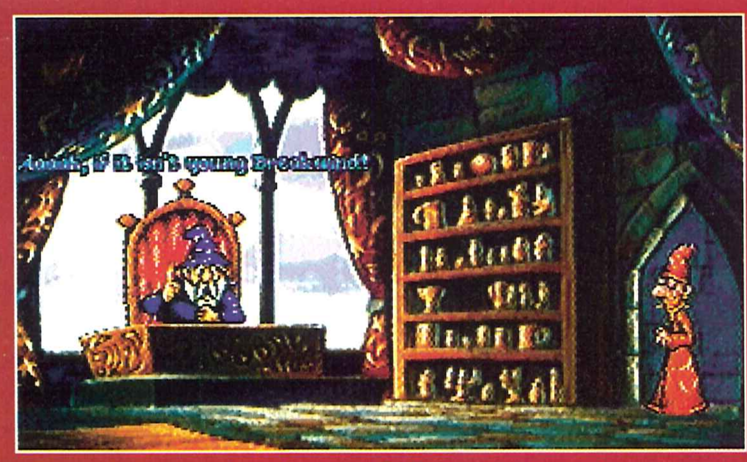
THQ se va a meter de lleno en el mundillo de las plataformas presentando para nuestras **Super Nintendo** un cartucho de **16 megas** pletórico de mareante **Modo 7.**

La historia del juego será sencilla: dos indios deben recoger el mayor número posible de CD's musicales para poder pasar de nivel. Lo que no será tan sencillo será lograrlo, pero no porque haya plataformas especialmente difíciles o enormes cantidades de enemigos. No es eso. La dificultad llegará cuando los en apariencia simples escenarios, **se pongan a girar y girar,** consiguiendo que hasta indios tan hábiles como los protagonistas terminen completamente mareados. Por suerte, nuestros dos amigos contarán con **un mapa y la facultad de cambiar de forma** para zafarse de las trampas de estos alocados mapeados.

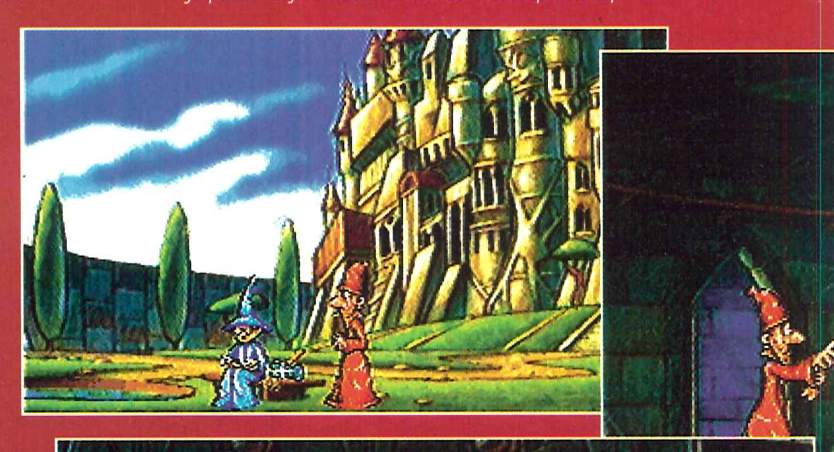


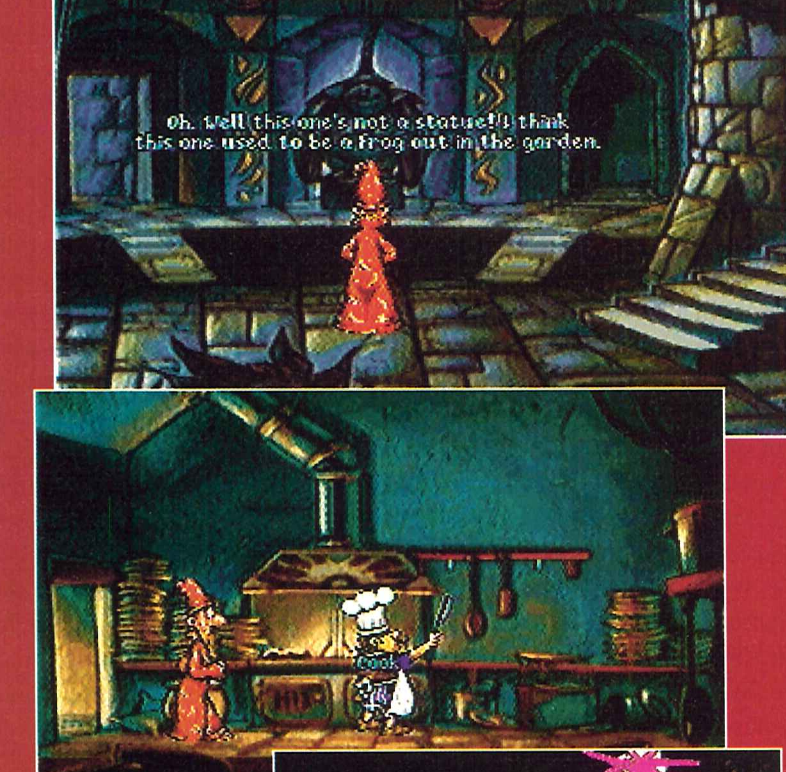
DiscWorld

Sega Saturn • Psygnosis • Julio



Tras su exitoso paso por los ordenadores y PlayStation de medio mundo, esta divertida aventura gráfica llegará el mes de julio a la Saturn. Los amantes de este tipo de juegos ya pueden ir frotándose las manos ante lo que les espera.



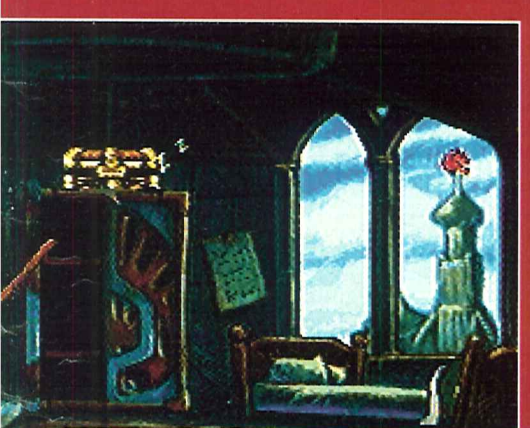


Un fino sentido del humor y las situaciones más absurdas acompañarán a Rincewind en su difícil camino hacia el título de mago. Seguidle en sus aventuras y no os arrepentiréis.

La famosa aventura gráfica de **Psygnosis, «Mundo Disco»,** está a punto de asomarse a los circuitos de **Saturn.**

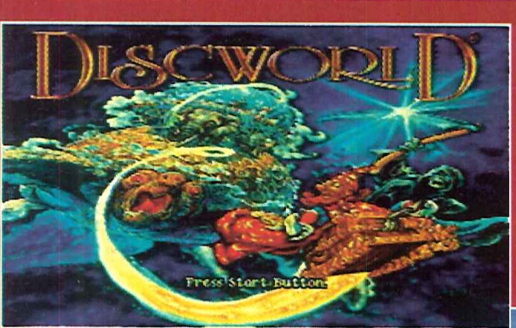
Como sabrás, este juegazo -que rompió moldes en **PlayStation**-, nos colocará en el papel de una aprendiz de mago que se ve envuelto en mil y una extrañas situaciones.Tu astucia, tu inteligencia y tu intuición te resultarán imprescindibles para ir desentrañando los diversos problemas que va presentando el juego. Y te aseguramos que la tarea no te va a resultar nada fácil... ni corta, pues con «Discworld» la diversión está asegurada durante días y días. Además, el excelente sentido del humor que lo envuelve en todo momento será un aliciente más para que no puedas separarte de tu consola ni un instante.

Lo que aún no ha sido confirmado por parte de Sega es si la aventura estará en inglés o traducida al castellano, cosa que, si no vital, sí que resultaría muy favorable a la hora de disfrutar a tope de este sensacional juego.



Nuestro amigo aprendiz de mago viajará siempre acompañado de un simpático cofre que camina por sí solo. La misión de este curioso compañero será la de transportar a cualquier parte los objetos que recojamos por el camino.





«DiscWorld», o «MundoDisco», como prefiráis llamarlo, es un juego sumamente divertido, pero diseñado para personas realmente inteligentes. ¿Te crees una de ellas?



Defcon 5

Sega Saturn • Psygnosis • Julio



Esta nueva conversión de un título de Psygnosis para Saturn posee una apariencia similar al conocido «Doom», si bien en realidad no se trata de un juego de acción, sino de estrategia.

Estamos ante un juego extraño que, en contra de lo que pudiera parecer a primera vista, está más cerca de un **«Dune II»** que de un **«Doom»**. Vamos que **«Defcon 5»** es en realidad un juego de estrategia al más alto nivel. Nosotros controlaremos un robot que debe mantener libre de interferencias enemigas todos los sistemas de una base espacial. Para ello tendrá que encontrar discos que le den acceso a los sistemas de defensa, atacar a los enemigos desde las torretas y detener a los invasores a tiro limpio cuando fallen todos los demás sistemas, incluido el de mandar robot-sonda para que luche en nuestro lugar.

El juego será distribuido en España por **GT Interactive** y todavía no sabemos si los textos y voces estarán traducidos, tal y como ocurría en la anterior versión para **PlayStation.**









The Need for Speed

Sega Saturn • Electronic Arts • Julio

Electronic Arts universaliza aún más su clásico **«The Need for Speed»** poniéndolo al alcance de **Saturn**.

El juego, que estará disponible en Julio, mostrará en la 32 bits de Sega **el mismo aspecto gráfico y las mismas opciones** que vimos hace poco en **PlayStation.** Como novedad más sobresaliente con respecto a la versión original de **3DO** encontraréis **una divertida opción para dos jugadores** simultáneos. Eso sí, el carisma de simulador que siempre ha caracterizado a este electrificante título se mantendrá intacto, lo que significa que disfrutaremos de coches tan impresionantes como un **Lamborghini Diablo** o un **Porsche Carrera** y que, además, podremos hacerlos correr, derrapar o realizar algún que otro trompo como si fueran de verdad.

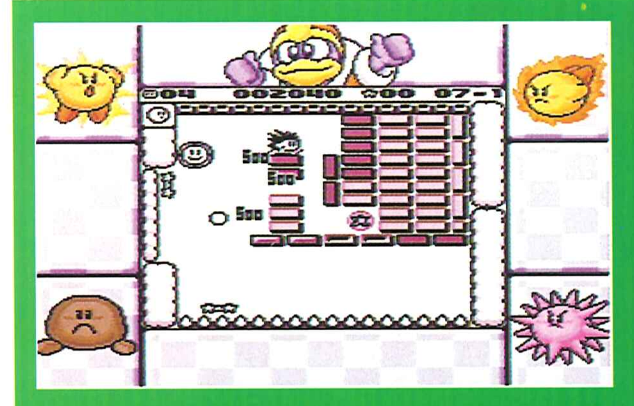




Los gráficos que asombraron en 3DO se acercan a pasos agigantados hasta la Saturn. Desde el mes que viene la velocidad más atractiva dominará la 32 bits de Sega.

Kirby's Blockball

Game Boy • Nintendo • Julio

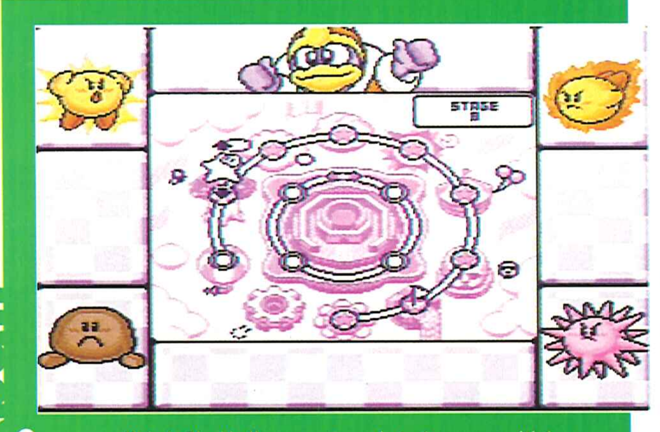


Los fans de "la estrella" de **Nintendo** tendrán que esperar aún un mes, -si todo sigue como está previsto- para disfrutar con uno de los "arkanoids" más divertidos de todos los tiempos.

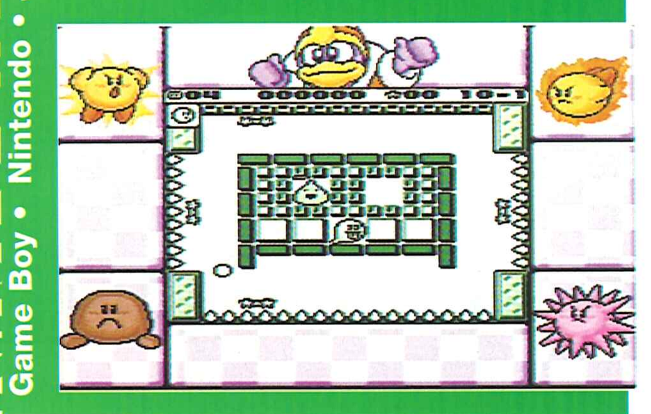
Con **Kirby** convertido en improvisada pelota, vuestra misión será **romper ladrillos** sin parar a través de **10 alucinantes niveles** que pondrán a prueba vuestros nervios. Nuestro héroe asegura que podrá adquirir poderes especiales y que dispondrá de **4 fases de bonus** diferentes para descansar entre nivel y nivel.



Conociéndole como le conocemos, lo más seguro es que no nos engañe en absoluto y que este **«Kirby's Blockball»** sea una auténtica pasada. El mes que viene lo confirmaremos.



«Kirby's Blockball» poseerá una batería que permitirá almacenar los datos de 3 partidas. Gracias a este recurso será más sencillo dedicarse al oficio de "rompedor de ladrillos".

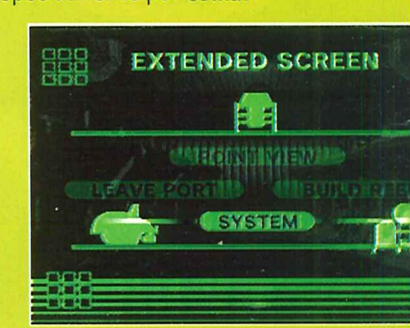


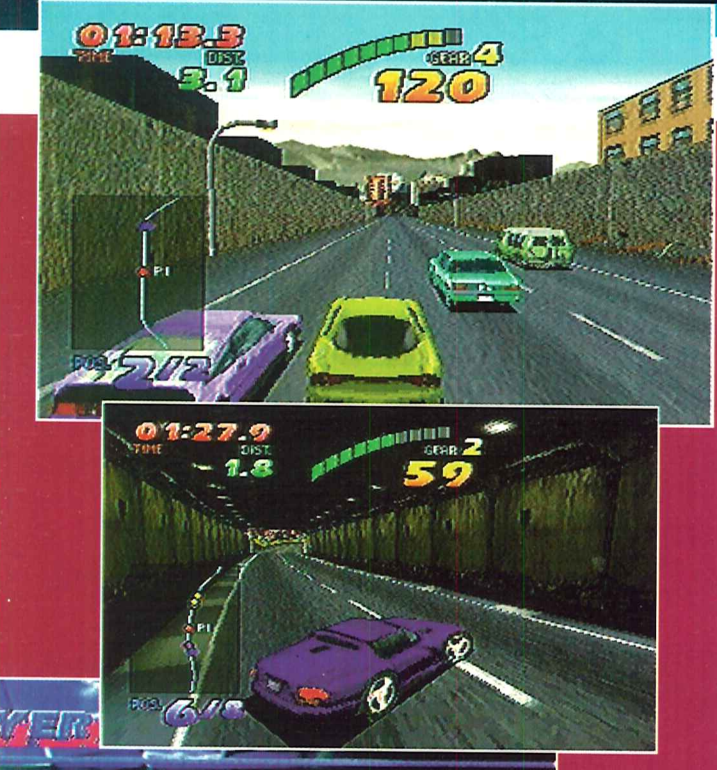
Aquanauts Holiday

PlayStation • Sony • Julio

Para todos aquellos que busquen sensaciones nuevas, **Sony** les tiene preparada una sorpresa muy relajante. Para poder disfrutarla no se necesitará nada más que una **PlayStation**, mucha paciencia y un interés especial por la naturaleza, especialmente por **el mar**.

Sí, porque estamos hablando de **«Aquanauts Holiday»**, un original juego que nos retará a construir un arrecife en el fondo del mar y conseguir que las criaturas que allí viven se "muden" a nuestra obra. Como veis la misión será de lo más ecológica, algo que se agradece en unos tiempos como los que corren.

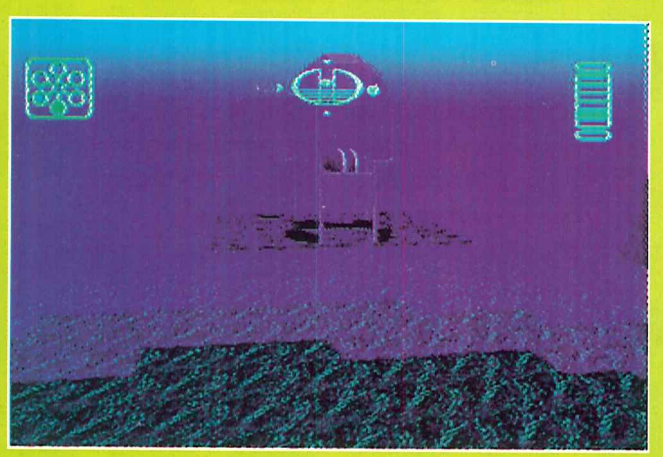






Electronic Arts pondrá a prueba vuestra habilidad para dominar los coches más rápidos del mundo en un juego real como la vida misma. ¡Abrochaos el cinturón y preparaos para alucinar!

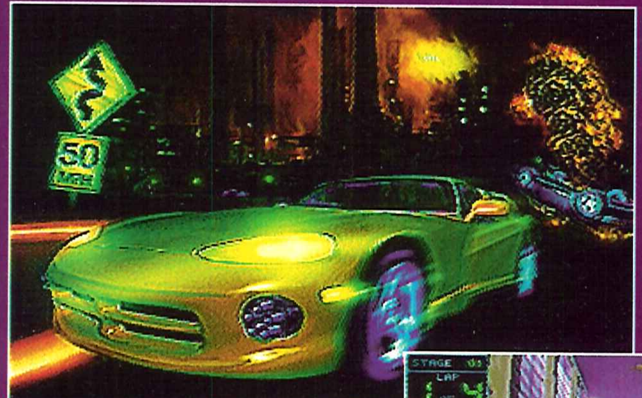
«Aquanauts Holiday» es un programa "diferente" que os propondrá un reto a medio camino entre «Sim City» y «SeaQuest DSV»



Con este juego podréis ver cómo un arrecife crece y crece hasta convertirse en un lugar muy visitado por multitud de animales marinos.

Impact Racing

PlayStation • JVC • Julio



Siguiendo los esquemas de «Wipeout», pero a los mandos de un coche, este juego de JVC mezclará la velocidad con los disparos en una combinación altamente jugable.





PlayStation volverá a ponerse a 100 por hora con **«Impact Racing».** Tras este contundente título podréis encontrar un juego de **JVC** en el que la velocidad y la acción se unirán al 50 % para revolucionar vuestra consola.

La cosa irá de **ganar carreras,** eso parece claro, pero también entrará en juego **la puntería** a la hora de disparar sobre los rivales que se crucen en nuestro camino. A nuestra disposición tendremos un montón de bólidos que podremos mejorar añadiendo motores, armas más potentes y cosas por el estilo que se encuentran escondidos en las fases de bonus.

Si os gustó **«Wipeout»**, este juego os encantará, ya que retoma prácticamente el mismo planteamiento, si bien en lugar de una nave pilotaremos auténticos bólidos.

Si os atrae el tema, atentos al próximo número de HC.



Eliminando un número determinado de rivales accederéis hasta las fases de bonus. En estos lugares podréis mejorar las características de vuestro vehículo.



¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

SERVIPACK



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA (BALEARES 1000 PTS)

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD + SONIC 2 — 14.990



MEGADRIVE MEGAMIX 2 INCLUYE 6 JUEGOS — 18.990



JOYSTICK TECNOPLUS MEGA — P.V.P. - 3990

GAME GEAR



GAME GEAR + COLUMNS — 14.990

GAME GEAR 4 EN 1 — 16.990

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995
LUPA (SUPER WIDE GEAR)	795

MEGA 32 X



19.990

OFERTAS

COSMIC CARNAGE	3.990	MOTHERBASE	3.990
DARKSIDE	5.490	MOTOCROSS CHAMP.	3.990
DOOM	4.990	STAR WARS	4.990
FIFA SOCCER'96	4.990	STELLAR ASSAULT	3.990
GOLF BEST 36 HOLES	3.990	SUPER AFTER BURNER	3.990
KNUCLES CHAOTIX	4.990	SUPER SPACE HARRIER	3.990
KOLIBRI	3.990	VIRTUA FIGHTER	4.990
METAL HEAD	3.990	VIRTUA RACING DELUXE	3.990

OFERTAS MEGA CD 32X

CORPSE KILLER	2.990	SUPREME WARRIOR	2.990
SLAM CITY	2.990		

MEGA CD

MEGA CD + ROAD AVENGER + TOM CAT ALLEY — 19.990



OFERTAS OFERTAS

BATTLECORPS	2990	JURASSIC PARK	4990
CHUCK ROCK II	2990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
DOUBLE SWITCH	4990	PRIZE FIGHTER	4990
DRACULA UNLEASHED	3990	SOULSTAR	2990
DRAGON'S LAIR	4990	STAR BLADE	4990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990





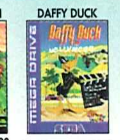




DUNE	P.V.P. - 4990
DUNGEON MASTER II	P.V.P. - 4990
FARENHEIT	P.V.P. - 3990
KEIO FLYING SQUADRON	P.V.P. - 3990
SURGICAL STRIKE	P.V.P. - 5990
THE SPACE ADVENTURE	P.V.P. - 3990

OFERTAS OFERTAS OFERTAS OFERTAS

"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"

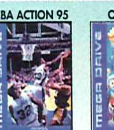


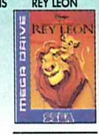






BUBBA'N'STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
DAFFY DUCK	GAME GEAR - 2990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
EXO SQUAD	MEGADRIVE - 2990
GARFIELD	MEGADRIVE - 5990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 5990
MS. PACMAN	MEGADRIVE - 4990







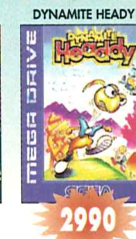

NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 4990
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
PETE SAMPRAS TENNIS	GAME GEAR - 2990
REY LEON	GAME GEAR - 3990
ROBOCOP VS TER.	M. SYSTEM - 2990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC DRIFT RACING	GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990
SPEEDY GONZALES	MEGADRIVE - 4990 GAME GEAR - 2990

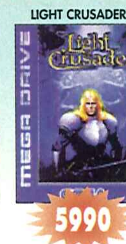



SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SUPER COLUMNS	GAME GEAR - 2990
TAZ IN SCAPE F. MARS	GAME GEAR - 1990
TEMPO JR.	GAME GEAR - 3990
THE INCRED. HULK	M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 2990
WARLOCK	MEGADRIVE - 4990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 6990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490

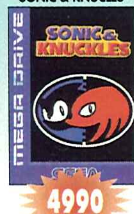
OFERTAS MEGA DRIVE OFERTAS

"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"




BONKERS	2990
COMIX ZONE	5990
DYNAMITE HEADY	2990
LIGHT CRUSADER	5990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	5990
SOLEIL	4990




SONIC 2	3990
SONIC & KNUCLES	4990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	3990
TOUGHMAN CONTEST	4990
VIRTUA RACING	6990
WAYNE GRETZKY & NHLPA	4990

NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES NOVEDADES

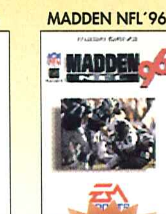
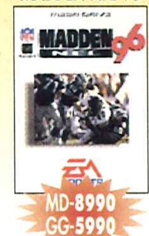
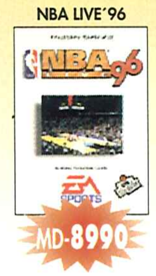
DESCUENTO 500 Ptas.



9990

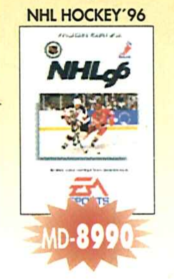
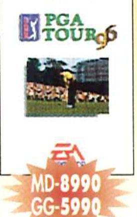


DESCUENTO 500 Ptas.


FIFA SOCCER'96	MD-8990 GG-6990
MADDEN NFL'96	MD-8990 GG-5990
NBA LIVE'96	MD-8990




DESCUENTO 500 Ptas.

NHL HOCKEY'96	MD-8990
PGA TOUR GOLF'96	MD-8990 GG-5990
PRIMAL RAGE	MD-9990 GG-5990









BATMAN FOREVER	GAME GEAR - 6490
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
EARTHWORM JIM (DESCUENTO 500 Ptas.)	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE- 10900
IZZY QUEST OLYMPIC GAMES	MEGADRIVE - 8990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MEGAMAN	GAME GEAR - 6490
PETE SAMPRAS' 96	MEGADRIVE - 10990
PHANTOM 2040	MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	GAME GEAR - 6990
REVOLUTION X	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SUPER RETURN OF JEDI	GAME GEAR - 5990
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990










THE OOZE	MEGADRIVE - 4990
TINTIN EN EL TIBET	MEGADRIVE - CONS
VECTORMAN	MEGADRIVE- 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE- 9990 GAME GEAR - 5990
ZOOP	MEGADRIVE - 5950


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
CENTRO MAIL
Ven a conocer los Centros Mail.
Somos ya más de cuarenta tiendas en España
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
CONTROL PAD INFRARED
SUPER OFERTA
P.V.P. - 2990
MANDO DE CONTROL
P.V.P. - 2990
MARIO PAINT
P.V.P. - 4990
SN SPRINT PAD
P.V.P. - 2490
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3990
CABLE EUROCONECTOR
P.V.P. - 2190
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
SUPER MARIO ALL-STARS incluye
+ 4 JUEGOS
16.990
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
TOY STORY
12.990
SECRET OF EVERMORE
11.990
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
12.990
90 MINUTES - 12990
AAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990
BREATH OF FIRE II - 12890
DONKEY KONG COUNTRY 2-12990
DOOM - 12990
EARTHWORM JIM 2 - 10900
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FIFA SOCCER'96 - 9990
FINAL FIGHT 3 - 10890
ILLUSION OF TIME - 10490
JUNGLE STRIKE - 8990
KIRBY'S DREAM COURSE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
MICRO MACHINES 2 - 11990
NBA LIVE'96 - 9990
NHL HOCKEY'96 - 9990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS FIG. ED. - 12990
PREHISTORIK MAN - 8990
PRIMAL RAGE - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
SPIROU-11990
SUPER MARIO WORLD 2-12990
SUPER TURRICAN 2 - 10990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
URBAN STRIKE - 11990
WEAPON LORD - 11990
ZOOP - 6950
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ANIMANIACS
5.990
CLAYMATES
2.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER
6.990
KILLER INSTINCT
GRATIS CD AUDIO
5.990
NBA GIVE'N GO
6.990
SPACE ACE
4.990
SUPER MARIO KART
4.995
SUPER BOMBERMAN 2
3.990
SUPER BOMBERMAN 3
5.490
TIME TRAX
3.990
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
BIKER MICE FROM MARS - 6990
BRUTAL - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
FIEVEL VA AL OESTE - 4990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3990
GODS - 5490
JAMES BOND JR. - 2990
PLOK - 3990
PUSH OVER - 1995
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
SUPER JAMES POND-5490
SUPER MORPH - 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SYVALION - 5490
THE BRAINES - 3990
THE LOST VIKINGS - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
VAMPIRE'S KISS - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER SECRET MISSIONS- 5490
ZOOL - 3990

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

Game SHOP

967 - 507 269



NOVEDADES
CUT THROAT ISLAND
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER 96
INTERNATIONAL DELUXE
MORTAL KOMBAT 3
N.B.A. GIVE´N GO
N.B.A. LIVE 96
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
WORMS

OFERTAS
BONKERS
POWER RANGERS THE MOVIE
THE OOZE
LIGHT CRUSADER
KICK OFF 3
WORLD CUP USA 94
DYNAMITE HEADY
FEVER PITCH SOCCER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
PUGSY
PEABLE BEACH GOLF
VALIS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOVEDADES
BREATH OF FIRE 2
DONKEY KONG COUNTRY2
DOOM
DRAGON BALL
HYPERDIMENSION
EATH WORM JIM 2
FINAL FIGHT 3
JUNGLE STRIKE
KIRBY´S DREAM COURSE
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
MARIO R.P.G.
SECRET OF EVEREMORE
TOY STORY
WORMS

OFERTAS
DINO DINI´S SOCCER
FEVER PITCH SOCCER
GIVE´N GO
HAGANE
INDIANA JONES
KILLER INSTINCT
POWER DRIVE
STREET RACER



NOVEDADES
ACTUA SOCCER
ADIDAS POWER SOCCER
ALIEN TRILOGY
ALONE IN THE DARK
CRONICLES OF THE SWORD
DRAGON BALL Z 22
GEX
MAGIC CARPET
MYST
NBA IN THE ZONE
NEED FOR SPEED
RIDGE RACER
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TEKKEN 2

SEGA SATURN

NOVEDADES
ALIEN TRILOGY
D
EURO SOCCER
F-1 CHALLENGE
GALAXY FIGHT
GOLDEN AXE THE DUEL
HANG ON GP´96
MAGIC CARPET
PANZER DRAGON 2
REVOLUTION X
ROAD RASH
STREET FIGHTER ALPHA
TO SHIN DEN

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE Game SHOP

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE EN EL TELÉFONO
967- 50 52 26

24H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24 H.

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO Y PLAYSTATION 2.000, MEGADRIVE 1.500



ENVIOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO (91) 554 50 47

TIENDA COCONUT C/CARNICER, 13.
28039 MADRID
METRO CUATRO CAMINOS
HORARIO 11.00 - 14.00 Y DE 16.30 A 20.00

ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN

• PLAYSTATION • SATURN • NEO GEO CD y cartucho • MEGADRIVE • SUPERNINTENDO • FIGURAS DE DRAGON BALL

COMPRA • VENTA • CAMBIO JUEGOS 2º MANO

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
C/ PLZ. CALLAO, 1, 1ª plt. 28013 MADRID
OFERTAS IMPORTACIÓN- PSX , SATURN Y 64 BIT
TEL. 91 523 20 87 (PEDIDOS) 908 421 662
ESPECIAL CAMBIO JUEGOS 16 Y 32 BITS

Tu Club de Cambio — *Juegos nacionales y de importación*



Grupo: Start Games
SNES. MD. MEGA CD. 32 X. SATURN. PLAYSTATION. NEO GEO CD. 3DO. PHILIPS CDI. PC CD ROM

CLUB MANGA

989. 59.25.47
(96) 562 47 66
FAX (96) 562 47 66

Atención de 9 a 23 horas. Incluídos Domingos y Festivos — *Horario de Oficina*
C/ La Font, 6. Bajos. CP. 03660 NOVELDA (ALICANTE)

COMPRA VENTA
DE VIDEOJUEGOS NUEVOS Y SEMINUEVOS AL PRECIO MÁS BAJO DE ESPAÑA
COMPRUÉBALO HOY MISMO LLAMA O VEN A:



SEGA - NINTENDO - CD ROM

CENTRO MEGAJUEGOS
Centro Comercial Colombia
Avda. Bucaramanga, 2. Telf: 381 33 67
(Frente Minicines) 28033 MADRID

- ÚLTIMAS NOVEDADES
- GRANDES OFERTAS
- JUEGOS USADOS desde 990 ptas. (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, NES, Master System, Game Boy y Game Gear)

**** MEGANIVEL ****
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

HOBBY Shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!
SOLICITA INFORMACIÓN EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 Ó 654 81 99





TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6.
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

SOLICITA NUESTRO CATALOGO DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.). MANDA UNA CARTA CON 300 PTS. EN SELLOS.

El mejor precio de Toda España
Importación Directa
Sin Intermediario
JAPÓN/USA
Juegos/Accesorios/Consolas
Sony Playstation/Sega Saturn
Grupo M.G.K. International
Nº 8 Paseo Vista Alegre
03180 Torrevieja
Telf: (96) 571 80 79
24 H. Servicio Urgente

START GAMES
COMPRA- VENTA- CAMBIO Y REPARACIÓN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS NUEVOS Y USADOS.





(96) 539. 34 .75

CAMBIA TU VIEJA CONSOLA POR UNA DE NUEVA GENERACIÓN
PIDE TU CARNET DE START GAMES
TUS TIENDAS START GAMES EN:

C/ JUAN CARLOS I, 47. JUNTO PLZ. CASTELAR 03600 ELDA (ALICANTE) FAX: 96 539189	C/ BONO GUARNER, 10. JUNTO ESTACIÓN RENFE CP. 03005 (ALICANTE)	C/CRISTÓBAL SANZ, 26. JUNTO CORAZÓN DE JESUS CP. 03201 ELCHE (ALICANTE) PRÓXIMA APERTURA

WORLD GAMES
ALUCINA CON NUESTROS



ATENCIÓN AL CLIENTE
DE 9.00 AM A 23:00 PM
INCLUÍDOS DOMINGOS Y FESTIVOS
ENVIO URGENTE A TODA ESPAÑA
TLF. 989. 59.59.65


Ahorra hasta 1000 pta.
con CENTRO MAIL
NUESTRAS OFERTAS DE ESTE MES
ALICANTE
Elche ALICANTE
ALMERIA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
Badalona BARCELONA
Badalona BARCELONA
Manresa BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
BURGOS
CORDOBA
GIRONA
GRANADA
HUESCA
JAEN
LA CORUÑA
Stgo. de C. LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá de H. MADRID
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
MÁLAGA
Fuengirola MÁLAGA
Pamplona NAVARRA
Palma de MALLORCA
Palma de MALLORCA
Vigo PONTEVEDRA
Vila Nova Gaia PORTO
SALAMANCA
SEGOVIA
SEVILLA
VALENCIA
VALENCIA
VALLADOLID
VITORIA-GASTEIZ
ZARAGOZA
ZARAGOZA


MEGA DRIVE — LIGHT CRUSADER — 5.990 — 4.990
MEGA-CD — DUNE — 4.990 — 3.990
MEGA DRIVE 32X — STAR WARS — 4.990 — 3.990
SEGA SATURN — GEX — 9.990 — 8.990
GAME GEAR — SONIC LABIRYNTH — 5.990 — 5.290
SUPER NINTENDO — SPIROU — 11.990 — 10.990
GAME BOY — TOY STORY — 5.990 — 5.290
PlayStation — RIDGE RACER REVOLUTION — 7.990 — 6.990
• Recorta y rellena los datos de este cupón.
• Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
• Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Sta. Mª de la Cabeza, 1 • 28045 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).
• Recuerda que sólo puedes comprar un producto por cupón.
NOMBRE
APELLIDOS
DOMICILIO
CÓDIGO POSTAL
POBLACIÓN
PROVINCIA
TELÉFONO
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
FORMA DE ENVIO
CORREO
TRANSPORTE
Caduca el 30/06/96

La GRAN Ocasión

compras ventas ocasiones intercambios cambios Clubs

CAMBIOS

CAMBIO «Loaded» por algún juego de estos: «Tekken», «Toshinden», «Mortal Kombat 3», Street Fighter Alpha», «Dragon Ball Z», «Chronicles of the Sword» y «Twisted Metal». Llamar de 3'00 a 7'00 horas de la tarde. Preguntar por Javier.TF:985-231760.

CAMBIO Megadrive con 1 control pad y 2 joysticks y los juegos: «Theme Park», «fifa'95», «Fifa'96», «Sensible Soccer», «Sonic 1, 2 y 3», «Mortal Kombat 1 y 2», «Dragon», «Flashback», «Gauntlet 4», etc... Hasta un total de 22 juegos. Todo lo cambio por PlayStation con 1 mando y un juego o Saturn con lo mismo, llamar sólo noches. Preguntar por Lorenzo.TF:93-4431414 o 93-3295279.

ATENCION cambio «Pete Sampras'96» por «NBA Jam Tournament Edition». Los dos de Megadrive. Llamar a partir de las 5'00 de la tarde.TF:983-804426. Preguntar por Raúl. Sólo Valladolid.

CAMBIO Megadrive con 3 pads, más los juegos: «Strider», «Altered Beast», «Golden Axe» y «Taz-Mania», más Menacer con sus 6 juegos. ¡URGENTE! Cambio por PlayStation con juegos. Preguntar por Alberto.TF:954-740190.

CAMBIO «Virtua Fighter Remix» por cualquier otro juego de Saturn. Preguntar por Víctor.TF:971-797136.

VENTAS

VENDO juegos de Megadrive: «NBA Showdown», «Primal Rage», «Sonic 1 y 2», «Ranger X», «Cool Spot», «Tiny Toon» y «Mortal Kombat». Todos por 20.000 pts o sueltos.
Llamar fines de semana. TF:91-3031417. Preguntar por David.

VENDO los siguientes juegos de Megadrive: «Ecco the Dolphin 2», «Sonic & Knuckles», «Sonic», «Mega Games 2», «Aladdin» y «Mega Games 1». Vendo por 4.000 pesetas cada uno. Preguntar por Albert.TF:977-230061. Sólo Tarragona.

VENDO juegos de Super: «Secret of Mana» por 9.000 pesetas, «Daniel el Travieso» por 3.000 pesetas y «Jurassic Park» por 15.000 pesetas. Un día de uso. Perfectas condiciones. Preguntar por Eduardo.TF:93-3051327.

VENDO lote de juegos para Megadrive compuesto por: «Fifa'95», «Dynamite Headdy», «Street of Rage 2», «Super Wrestlemania», «Alisia Dragoon», «Turbo Out Run», «Gynoug» y «Toe Jam & Earl». Todo por 14.900 pesetas. También vendo por separado. Llamar de lunes a jueves por la tarde. Preguntar por Manuel.TF:959-285328.

¡SUPER OFERTA! vendo consola Nintendo con 2 juegos, un cartucho de 20 juegos y el «Pressing Catch» por 5.000 pesetas. Escribir urgente a: Roberto Aja Márquez. Avda. Los Castros, 75 A 1 C. 39012 -Santander- (Cantabria).

VENDO «Sonic», «Buck Rogers», «Speed Ball 2», «Super Kick Off», «Olympic Gold», «Lakers Vs Celtics» y «John Madden American Football. A 2.500 pesetas cada uno. Escribidme. Javier Sánchez Mora, Travessera de CollBlanc, 81-Sobreático 4 . 08904 -L'Hospitalet- (Barcelona).

VENDO consola Super Nintendo con más de 20 juegos y Nintendo Scope. Entre los juegos están: «Illusion of Time», «Ranma 1/2» y «Super Mario Kart». Todo por 65.000 pesetas. Precio real 120.000 pesetas. Preguntar por Rafael.TF:974-211337.

VENDO «Monster Truck» para Game Boy, con instrucciones y todo incluido por 5.000 pesetas. Preguntar por Carlos.TF:96-1852799.

VARIOS

VENDO Sinclair Spectrum + 2 de 128 K cable RF, energía. joystick y 12 juegos por 7.900 pesetas o lo cambio por una Super Nintendo sin juegos o Multimega sin nada de cables. Preguntar por Pablo.TF:91-4040529.

CAMBIO O VENDO cintas de Super Nintendo: «Street Fighter 2», «Super Soccer», «Robocop 3» por 5.000 pesetas cada uno, las 3 por 12.000 pesetas o las cambio por los siguientes juegos: «Donkey Kong Country» o «NBA Live'96» o por Game Boy con 2 juegos. Llamar tardes. Preguntar por Carlos. Sólo Madrid.TF:91-6772536.

¡SUPER OFERTA! vendo Nintendo con 13 juegos en perfecto estado: «Super Mario Bros 3», «Megaman 3», «Mission Impossible», «Solstice», «Los juegos Olímpicos de Barcelona», «Tom & Jerry», etc... Valorado por 75.000 pesetas y lo vendo por 39.900 pesetas o cambio por Super Nintendo con algunos juegos. Preguntar por Jose Fernando.TF:91-8507848.

VENDO Nintendo + 2 mandos y 5 juegos, 1 de 200 + pistola. Todo por 3.000 pesetas. O cambio coche Nikko RC concargador y batería por Super Nintendo + 1 mando. ¡Urgente! Preguntar por Daniel.TF:91-8810775.

VENDO Megadrive con dos mandos y un juego (9.000 pesetas) y una Game Gear con cuatro juegos (10.000 pesetas) o cambio por juegos de Super Nintendo. Preguntar por Mario.TF:91-6996727.

CAMBIO el videojuego para Megadrive: «Taz in Scape from Mars» por «Sonic 3» o lo vendo por 6.595 pesetas. Interesado llamar de 17'00 a 19'30 horas. Preguntar por Roberto.TF:91-7052230.

CAMBIO «Terminator 2», «Los Picapiedra» y «Ninja Turtle 1» de Nintendo por «Soleil» o «Lethal Enforces 2» de Megadrive. Venta negociable. Preguntar por Rubén.TF:91-8824267.

CAMBIO los juegos: «Secret of Mana», «Illusion of Time» y «Equinox» de Super Nintendo por «Super Mario World 2», «International Superstar Soccer DeLuxe» o «Secret of Evermore». También los vendo. Preguntar por Juan.TF:972-702709.

CAMBIO Megadrive con los juegos: «Mega Game 2», «fifa'95», «Mortal Kombat 2» y «NBA Live'96» por una Super Nintendo con «Dragon Ball Z 2» u otros. O la vendo por 20.000 pesetas, en perfecto estado. También vendo juegos desde 2.000 a 5.000 pesetas. Sólo Madrid.TF:91-6128389.

VENDO O CAMBIO consola Master Games con pistola y un pad, compatible con Nintendo, con 400 juegos en la memoria y un cartucho aparte. La cambio por Game Gear y la vendo por 7.000 pesetas. Preguntar por Iván. Llamar por la tarde.TF:91-6072199.

COMPRAS

COMPRO uno de los siguientes juegos de Super Nintendo a 6.500 pesetas cada uno: «Doom», «Illusion of Time», «Nba Live'96», «WeaponLord» o «Mortal Kombat 3». En buen estado con caja y manual. Sólo Madrid. Preguntar por David.TF:91-661204.

URGENTE compro el juego «Dragon Ball Z» de Megadrive por el precio de 3.000 pesetas. Llamar de 20'00 a 21'00 horas.TF:91-6119694. Sólo Madrid. Preguntar por Carlos.

URGENTE compro el siguiente juego «1942» de Megadrive por 3.000 pesetas. Llamar de 19'00 a 20'00 horas. Preguntar por Richi.TF:94-4163546.

COMPRO el juego «Ghouls'n Ghosts» de Megadrive. Por favor llamar al TF:986-554563. Preguntar por Toño.

COMPRO para Game Gear «Sensible Soccer», «John Madden», «NHL» y «Judge Dredd». Preguntar por Jordi. Llamar de 20'00 a 21'00 horas.TF:977-704783.

COMPRO el juego «Theme Park» de Super Nintendo o «Illusion of Time» de la misma consola por 5.000 pesetas cada uno. Sólo La Coruña. Llamar a partir de las 21'30 horas. Preguntar por Jorge.TF:981-236540.

CLUBS

CLUB NEO GEO 6 Meses y 50 socios nos abalan. Escribe una carta con un sello de 30 pesetas, indicando tus datos a: Club Neo Geo, c/Blanqueira, 2. 17850 -Besalú- (Gerona).

VAMOS A FORMAR un club de Dragon Ball. Habrá episodios, fotocopias, música, etc... Escribidme a: Luis Merino LaCárcel, c/Almenara, 8 (Urb. Terramelar). 46985 -Paterna- (Valencia).

CLUB MEGADRAGON Si te gustan los cómics y los juegos manga, mándame 50 pesetas cada tres meses y una foto de carnet. Se sortearán cómics. Envialó a: Juan Platero Ruíz, Avda. Fátima, 63-5 D. 28047 -Carabanchel- (Madrid).

¡¡¡ATENCION!!! si quieres pertenecer al mejor club de la historia de todas las consolas, manda una carta a: Pedro Herrero Petisco, c/Ricardo Ortíz, 33-B B. 28027 (Madrid).

SOMOS un club de unos 25 miembros y queremos que cualquier viciado se apunte. Sólo tienes que enviar 1.000 pesetas cada 2 meses y nosotros te damos tu carnet, trucos, etc... Cada mes sorteamos un cartucho de todas las consolas. Escribir a: Club Los Vivillos, c/Pastores, 18. 31521 -Murchante- (Navarra).

APUNTATE ya al super club "MegaSega". Con cantidad de trucos. Contestaré a todas tus cartas y nos contaremos muchísimas cosas. Seguro que no eres el único. Escribe a: Javier Jiménez Escobar, Ronda de los Tejares, 16 Ptal 2-3 D. 14001 (Córdoba).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

....

Localidad..

Provincia..

C.P. ....Tel..........................

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas







Los pads de Fun Soft y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.



- MEGADRIVE: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.





- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

4.740 Pesetas

(12 números x 395 Pesetas)

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 ptas.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.